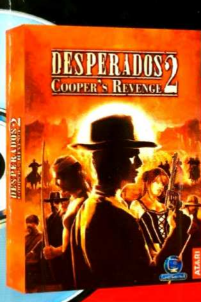
SPECIAL: DIE BESTEN STEAM-SCHNÄPPCHEN



www.pcaction.de



VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

DESPERADOS 2

Kultiger Mix aus Action und Taktik im Wilden Westen!

VIDEOS: Dragon Age 2, Deus Ex: Human Revolution, Homefront u. v. m.
GRATISSPIEL: The Silver Lining – Episode 1-3
MODS & MAPS: Mafia 2, The Elder Scrolls: Oblivion, Left 4 Dead 2



DARKSPORE

VORSCHAU | Der Action-RPG-Geheimtipp!



ERSTER TEST

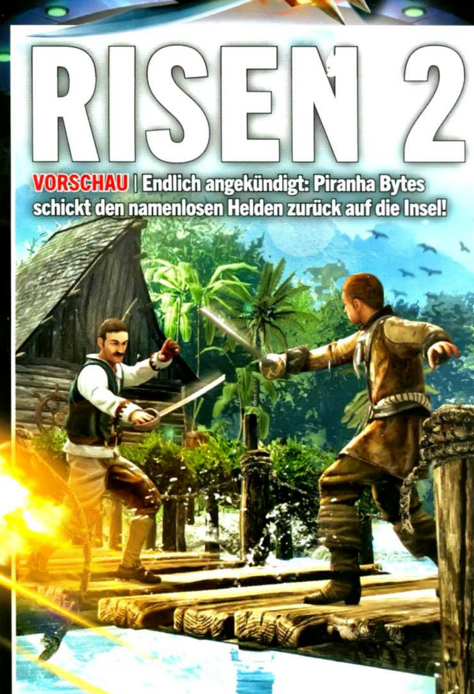
- Auf 12 Seiten: Solokampagne & Mehrspieler-Part durchgezockt
- Großer Technik-Check: 3D-Modus, Tuning, Tipps

+ VIDEO AUF DVD

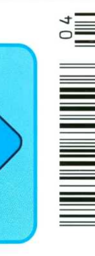
CRYSIS 2

RISEN 2

VORSCHAU | Endlich angekündigt: Piranha Bytes schickt den namenlosen Helden zurück auf die Insel!



04/2011 | € 5,50



USK ab 16 freigegeben

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

MEGA-TESTS AUF 50 SEITEN: DIE TOP-SPIELE IM MÄRZ!

- Rift
- Dragon Age 2
- Bulletstorm
- Dawn of War 2: Retribution
- Total War: Shogun 2
- Test Drive Unlimited 2

Hier kriegen Sie als Erster die Krise!

„**Ehrlichkeit schreiben wir groß**", lautet einer der Grundsätze der PC ACTION (die übrigen finden Sie auf Seite 38). Dementsprechend verraten wir Ihnen bei Vorschauen auf kommende Hits, woher die gezeigten Bilder stammen und ob sie auch tatsächlich der grafischen Qualität des Spiels entsprechen. Für Tests gilt dieser Grundsatz natürlich erst recht. Sollte es da besondere Umstände geben, überlegen wir uns sehr genau, ob wir den Test überhaupt machen können, und informieren Sie im Artikel zum Spiel selbstverständlich über alle Einzelheiten.

Aktueller Fall: Crysis 2. Da hat uns Entwickler Crytek zu einem mehrtägigen Test-Event nach Frankfurt eingeladen. In der Regel bedeutet eine derartige Veranstaltung: äußerst eingeschränkte Spielzeit, neugierige Entwickler, die einem bei jedem Handgriff über die Schulter schauen, und umständliche Freigabeprozesse für Bilder oder Videos. Dass wir uns nach reiflicher Überlegung dennoch entschieden haben, den Ego-Shooter zu testen, haben Sie ja schon auf dem Cover gesehen. Der Grund: Crytek hat sich alle Mühe gegeben, keine typische Test-Event-Stimmung aufkommen zu lassen. Wir durften **Crysis 2** ausführlich in angenehmer, ja fast optimaler Umgebung (Einzelzimmer in einem netten Hotel) mit allen Features (sogar inklusive 3D-Modus) durchspielen, komplett unbehelligt von übernervösen Programmierern, die uns bei jedem Kill auf die Finger schauen. So muss das sein!

Für uns waren die Shooter-Experten Schütz und Weber vor Ort. Was die von **Crysis 2** halten, lesen Sie ab Seite 40. Den Multiplayer-Part des Spiels bewerten wir nicht. Die Spieleindrücke reichen dafür einfach noch nicht aus und wir können nur orakeln, wie stabil die Server am Releasetag laufen werden.



3D-TV, gute Eingabe-Peripherie und ein mächtiges 5.1-Soundsystem – so haben wir **Crysis 2** auf unserem Test-Event erlebt und waren mächtig davon angetan.



Kollege Schuster (rechts) hat beim **Deus Ex 3**-Anspieltermin alles versucht, sich frühzeitig eine Testfassung zu sichern. Leider verfügt er über die Schleichfähigkeiten eines Nashorns und den Charme einer Stubenfliege.



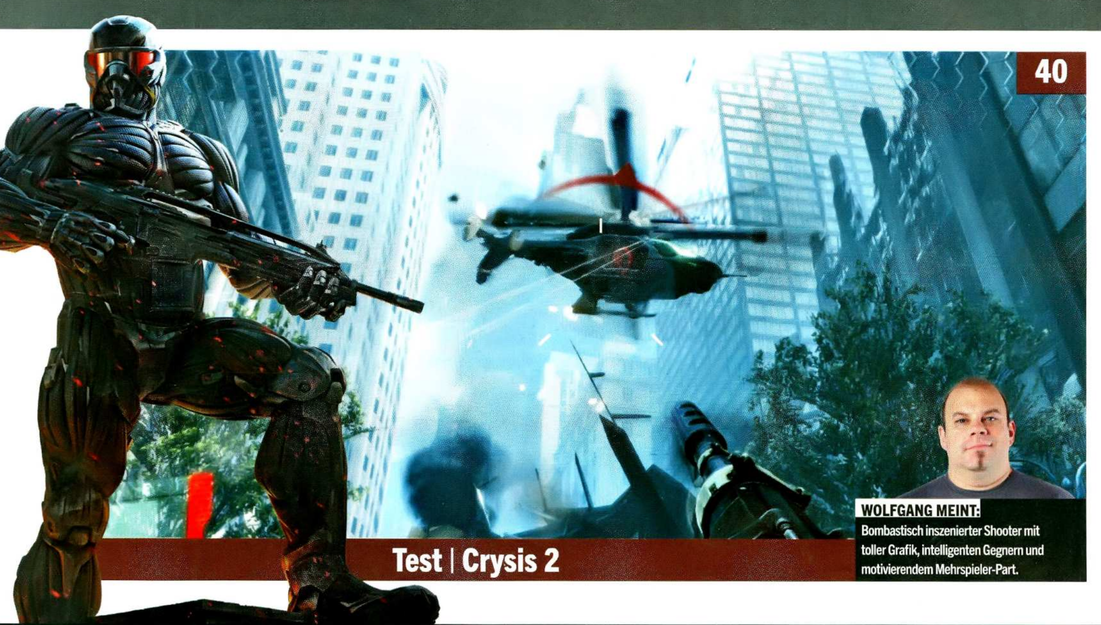
Crysis 2 ist aber nicht der einzige große Test in dieser Ausgabe. Im **über 50 Seiten starken Testbereich** prüfen wir den Überraschungs-Hit **Bulletstorm** auf Herz und Nieren (ab Seite 56), kloppen uns durch **Dragon Age 2** (ab Seite 66) und schicken Samurais in **Shogun 2** in die Schlacht. Bei so vielen hochkarätigen Tests fällt natürlich der Vorschauteil etwas kleiner aus. Tolle Titel haben wir dort dennoch für Sie, unter anderem **Risen 2**, **Deus Ex 3**, **The Darkness 2** und **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Als Vollversion liegt dieser Ausgabe ein echter Klassiker mit Spielspaß- und Langzeitmotivation bei: **Desperados 2**. Mehr zu diesem Westernknaller auf Seite 112. Ein Muss für alle Spieler ist unser Steam-Schnäppchen-Special. Hier verraten wir Ihnen, wie Sie fantastische Titel zum kleinen Preis bekommen und welche Spiele-Pakete sich am meisten lohnen.

Besonders stolz sind wir auf unsere **exklusive Battlefield-Beilage**. Auf 16 Seiten beleuchten wir die ruhmreiche Serie, sprechen mit den Entwicklern, stellen **Battlefield 3** ausführlich vor und verraten, was die bisher bekannten Einzelspieler-Infos über den noch geheim gehaltenen Multiplayer-Part aussagen.

Wir wünschen viel Spaß mit dieser Ausgabe Ihres Lieblings-PC-Spielemagazins!

HEFTINHALT

Tests, Vorschauen, Specials: Die Themen der aktuellen Ausgabe.



Heftinhalt 04/11

Start

Vorschau

Test

Extra

Abspann



JÜRGEN MEINT: Der Überraschungshit im Unreal-Engine-Gewand überzeugt auch in der von Schnitten geplagten deutschen Fassung!

Test | Bulletstorm



CHRISTOPH MEINT: Endlich wieder als namenloser Held auf Entdeckungstour gehen! Und das auch noch in einem frischen Piratenszenario. Großartig!

Vorschau | Risen 2

SPIELE IM HEFT

DVD-INHALT

VOLLVERSION (SEITE 1)
Desperados 2: Cooper's Revenge

GRATISSPIEL (SEITE 1)
The Silver Lining: Episode 1-3

DEMO (SEITE 1)
Alarm für Cobra 11: Das Syndikat

VIDEOS (SEITE 2)
Crysis 2

Desperados 2: Cooper's Revenge

Deus Ex: Human Revolution

Dragon Age 2

Homefront

Mods für Starcraft 2: Wings of Liberty

Schrott des Monats: Jagen 2011

Shadow Harvest

Test Drive Unlimited 2

Total War: Shogun 2

MODS & MAPS (SEITE 2)
Half-Life 2
- Dissolution

Half-Life 2: Episode 2
- Call in

Left 4 Dead 2
- I hate Mountains

Mafia 2
- Reminiscence of the Hype

The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Nehrim: Am Rand des Schicksals

EXTRAS (SEITE 1)
PCA-Titelsong
- Bob Rooney: Money & Ignorance

TOOLS (SEITE 1)
7Zip

Adobe Reader

Direct X

Gamers.IRC

VideoLAN VLC Media Player

WinRAR

VOLLVERSION



DIE REDAKTION

Diese schwer schuftenden Schreibsklaven arbeiten sich jeden Monat die Finger für Sie blutig.

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

GLAUBT IMMER NOCH NICHT SO WIRKLICH AN:
... die Rückkehr des Action-Dukes. Erst wenn ihm Gearbox eine echte Box schickt, ändert sich das vielleicht.

HAT SICH NACH DER PRODUKTION URLAUB GENOMMEN:
... um der Spieleflut Herr zu werden. **Dragon Age 2** + **Crysis 2** + **Homefront** + **Shogun 2** = 100 Stunden + x

HAT ANGST DAVOR:
... was sich Freunde und Kollegen für seinen bald anstehenden 40. Geburtstag einfallen lassen. *grusel*

PATRICK SCHMID // TRAINEE



Alles außer Strategie

SPIELT:
... momentan viel zu viel, sehr zum Leidwesen seiner Freundin. Hallo, Schatzi!

HÖRT:
... **Ennio Morricone – Ecstasy of Gold** und andere grandiose Werke vom **Good, Bad and Ugly**-Soundtrack.

SAH:
... neben Spaghetti-Western auch **Ich, einfach unverbesserlich** (top!) und **Hot Tub Time Machine** (rotz!).

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

SPIELT:
... mal wieder was Leichtverdauliches: **Bulletstorm**!

HÖRT:
... nicht auf, auf eine europaweit einheitliche Alterskennzeichnung ohne Indizierungen zu hoffen! Spiele wie **Bulletstorm** sind geschnitten einfach schlechter.

SIEHT:
... beim Rorschachtest immer nur Kettensägengewehre und fragt sich, wie andere Schweinkram erkennen können!

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

SPIELT:
... vorrangig **Dragon Age 2**, damit er das auch wirklich komplett durchhat, wenn die ersten Mods dafür anrollen.

HÖRT:
... die neue Green-Day-Live-CD **Awesome As F**k**.

SICHTET:
... Dutzende Wohnungen, um hoffentlich endlich mit einer neuen Bude zu Potte zu kommen.

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Abenteuer- & Rollenspiele

SPIELT:
... mal wieder die guten alten **Resident Evil**-Teile 0–4 durch und flucht über deren behinderte Steuerung.

ERSTEIGERTE ÜBER EBAY:
... eine PSP. Deren Vorbesitzer ließ nicht nur seinen PSN-Account samt Kreditkartendaten darauf gespeichert, sondern auch 2 GB an miesen Pornos ... FAIL!

HÖRT: ... Royal Republic – reine Rock'n'Roll-Geilheit!

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was ich von der Couch aus zocken kann

SPIELT:
... **Fallout 3**. Über 30 Stunden gespielt innerhalb einer Woche, das hat bei ihm noch kein Spiel vorher geschafft!

GRÜSST:
... die Ex-Kollegen Christian und Dennis, die nach all den Jahren endlich zusammengefunden haben.

LIEST:
... Volontär Peters Blog. Großes Talent, ein neuer Krauß!

ANNE-MARIE KANDLER // LAYOUTERIN



HAT DER EHRGEIZ GEPACKT:
... und lernt daher seit zwei Wochen in jeder freien Minute mehr über Wordpress – zuerst gehasst und jetzt geht es nicht mehr ohne: Es ist ein Wechselbad der Gefühle!

HAT EINE ALTE ERKENNTNIS NEU ERLEBT:
... denn zuletzt ist es eben doch egal, wo man ist, mit den richtigen Leuten ist es überall und immer schön.

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER



FÜHLT SICH:
... heute total plüschig und ärgert sich mit Sicherheit beim Aufschlagen dieser Seite, dass er ausgerechnet am Abgabetag später in die Redaktion kam und diese Redaktionsvorstellung an ihm vorbeiging.

HAT SICH:
... ein neues Auto gekauft und ist jetzt überglücklich als Papa eines schicken Tourans. (Anm. der Red.: Steht hier etwa Nachwuchs an?)

PETER BATHGE // VOLONTÄR

STARGAST



Rollenspiele, Action & Strategie

GENIESST:
... beheizte Räume und den Bürostuhl in der Redaktion – privat kann er sich so viel Luxus nicht leisten.

ERTRÄGT:
... die Sticheleien der neuen Kollegen. Wenn die nur nicht extralange Nadeln dazu benutzen würden!

BERICHTET:
... in seinem Blog über den Aufstieg eines Volontärs an die Macht: http://social.pcgames.de/volodojo

BLOODGAME

Tauche ein in die düstere Welt der Vampire und Werwölfe!

- Kämpfe auf Seiten der **Vampire**, **Werwölfe** oder **Hunter** und verbünde Dich mit Gleichgesinnten!
- Wähle aus einer riesigen Anzahl deinen persönlichen Avatar!
- Eine schier endlose Anzahl von Quests warten auf Dich!

Das neue Game der Shakes & Fidget-Macher!

Start Open Beta – 15. März 2011

www.bloodgame.de





MAGAZIN

Was gibt's Neues in der großen Welt der PC-Spiele?


Westernkluft und ein Heli auf einem Bild ... das ist für **CoJ**-Fans gewöhnungsbedürftig sein. Wie realistisch die Bezüge in der Story des Spiels zur aktuellen Geschichte Mexikos ausfallen, ist noch nicht bekannt.

Call of Juarez: The Cartel

Western war gestern!

EGO-SHOOTER Techland macht Schluss mit den Cowboygeplänkeln. Der nächste Teil der Serie spielt in der Gegenwart.

Mit **Call of Juarez: The Cartel** weicht Ubisoft deutlich von dem Konzept der gelungenen Vorgängerspiele ab: Anders als **Call of Juarez** (2006) und **Call of Juarez: Bound in Blood** (2009) spielt der dritte Teil nicht mehr in einem klassischen Wildwest-Szenario, sondern schlichtweg in der Gegenwart.

Mal wieder gepflegt mixen

Die polnischen Entwickler Techland (**Chrome**) versprechen dabei einen Shooter, der klassische Western-Elemente mit einer modernen Geschichte und interessanten Charakteren verbindet: Der Spieler besucht unter anderem das kalifornische Los Angeles und kämpft sich von dort bis nach Juarez in Mexiko vor. Zudem soll das Spiel „eine große Auswahl an Gameplay-Optionen" bieten – was immer das heißen mag. Bedenkt man die vielen Gewalttaten, die täglich in Teilen Mexikos aufgrund der dort tobenden Drogenkriege begangen werden, kann man nur hoffen, dass Techland in dem Spiel allzu deutliche Bezüge zur Realität vermeidet. **Call of Juarez 3** erscheint noch diesen Sommer für PC, Xbox 360 und PlayStation 3.

Anders als seine Vorgänger spielt **Call of Juarez: The Cartel** nicht mehr im Wilden Westen, sondern in der Gegenwart.



MARC MEINT: „Entwickler Techland hat zuletzt mit **Call of Juarez: Bound in Blood** einen guten Ego-Shooter abgeliefert, den ich sogar zweimal durchgezockt habe. Gerade wegen der Western-Atmosphäre fand ich das Spiel richtig cool. Ich halte es für fraglich, ob sich Fans der Reihe – und da schließe ich mich ein – für das neue Gegenwartsszenario erwärmen können."

TOPS & FLOPS

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

Neuer Skyrim-Trailer


Bei Redaktionsschluss erschien ein neuer Trailer zu **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Die erstmals gezeigten Spielszenen sind fetter als Fischer und Brehme zusammen!

Wer zu spät kommt ...


Gaddafi und die Heilige Jungfrau sind schuld! Die Tests von **Assassin's Creed: Brotherhood, Homefront, Darkspore** und **NfS: Shift 2 Unleased** bleiben wir leider schuldig.

Release-Termin für Fable 3


Microsoft hat den Erscheinungstermin für die PC-Version von **Fable 3** verraten. Demnach steht das Spiel in Europa am 19. Mai im Laden – zwei Tage nach dem US-Release.

Dead Island

Dieter, da treiben schon wieder Leichen im Pool!

ACTION Urlaub mit Zombies. **Dead Island** überraschte uns mit einem sensationellen Trailer.



1 **Verdammte Axt!** Auf einer Urlaubsinsel gibt es wenig Knarren und Munition. Daher sind alle Arten von Nahkampfwaffen willkommen.
2 **Verführerisch!** Die Kleidung dieser Dame lässt nicht darauf schließen, dass sie auf einen Zombie-Angriff vorbereitet war. Oder doch?
3 **So eine Frechheit!** Der Herr hier kommt aus Deutschland und hat bereits um sechs Uhr früh eine Liege mit seinem Handtuch reserviert.
4 **Urlaubsparadies!** Großes Hotel, riesiger Swimmingpool, Palmen ... und Zombies. Das Setting könnte nicht schöner sein!



Mythos kombiniert ein Online-Rollenspiel mit Hack&Slay-Spaß im Stil eines **Diablo 2**. Mit der offenen Beta wird die Levelgrenze von 27 auf 50 angehoben.



Die Grafik von **Mythos** hat einen leichten Comic-Touch und das Spiel geizt nicht mit farbenfrohen Zaubereffekten. Albern wirkt **Mythos** dadurch trotzdem nie.

Mythos

Ran an die dicke Beta!

ONLINE-RPG Hack&Slay mit **Diablo**-Charme.

Wir haben ja echt gern Besuch. Vor allem, wenn er Bier mitbringt. Aber neue Spiele sind auch okay. Deshalb haben wir auch Frogster hereingelassen, die kürzlich bei uns vor der Tür standen, und zwar keine Hopfenkaltschale, aber dafür die aktuelle Version von **Mythos** im Gepäck hatten, zu dem die geschlossene Beta läuft. Eine offene Beta ist ab dem 12. April geplant – auch in deutscher Sprache. **Mythos** bietet eine Mischung aus typischem Online-Rollenspiel und Hack&Slay-Spaß à la **Diablo 2**. Wie in dem großen Vorbild von Blizzard reinigen Sie Dungeons von Monsterhorden, erbeuten unzählige Items und entwickeln stetig Ihren Helden weiter. Sie können sowohl alleine losziehen als auch in einer Party spielen. Dazu kommen genretypische Features wie PvP-Kämpfe, ein Fraktionssystem sowie ein Auktionshaus. Ähnlich wie **Runes of Magic** bietet Frogster auch **Mythos** auf Free2Play-Basis an, Sie zahlen also keine Grundgebühr für die Online-Monster-Jagd. Mehr dazu erfahren Sie in unserer **Mythos**-Vorschau in der nächsten Ausgabe.



MARC MEINT: „Als **Diablo**-Fan freue ich mich auf **Mythos**. Allerdings schreckte mich anfangs der lahme Spieleinstieg ab. Da sollten die Entwickler nachbessern. Einen guten Eindruck machen das tiefgründige Crafting-System und die Möglichkeit, die Ausrüstung des Helden nach Belieben kräftig aufzubohren."

The Witcher 2: Assassins of Kings

Da ist Hexerei im Spiel!

ROLLENSPIEL Erstmals konnten wir das polnische Edel-Rollenspiel selbst ausprobieren.


Das Kampfsystem erfordert aktives Blocken, Ausweichen und den Einsatz von Zaubern – stumpfes Rumgeklicke brachte uns nicht sonderlich weit.

Die Grafik ist wirklich so gut: Knackscharfe Texturen, schön gestaltete Charaktere, glaubhafte Spielwelt. Einzig die Mimik mancher Figuren könnte besser sein.

Bislang hatte CD Projekt nur Präsentationen und Videos von **The Witcher 2** gezeigt. Doch Ende Februar war's dann endlich so weit, denn da düsten wir nach Frankfurt, um dort bei Publisher Namco Bandai erstmals selbst Probe zu spielen. Dazu bekamen wir einen eigenen Rechner mit einer Beta-Version von **The Witcher 2** bereitgestellt und mehrere Stunden Spielzeit. Die hätte es aber wohl gar nicht gebraucht, denn es war „nur" die kurze Nebenquest spielbar, die wir unseren Lesern bereits exklusiv und ausführlich in der PC ACTION 02/11 geschildert hatten. Spannender für uns: Erstmals konnten wir das Kampfsystem antesten, das nun deutlich actionreicher als im Vorgänger funktioniert. Eine Taste für leichte und eine für schwere Schläge, Kombos, aktives Blocken, Seitwärtsrollen und mehrere aktive Zaubersprüche – klingt simpel, erfordert aber doch ein wenig Einarbeitung und taktisches Vorgehen. Ebenfalls neu für uns: Wir konnten alle Menüs inklusive Inventar und Talentbaum ausprobieren. Die Benutzerführung ist zwar schon jetzt recht gut und durchdacht, doch hin und wieder zeigen sich noch Bedienungsmängel, die CD Projekt definitiv noch beseitigen will. Außerdem konnten wir auch zum ersten Mal die deutsche Sprachausgabe vernehmen – und die machte leider nur einen soliden, jedoch keinen überragenden Eindruck. Geralt spricht mit emotionsloser Stimme und klingt dabei hin und wieder einen Tick zu abgelesen. Zum Vergleich spielten wir auch in die englische Fassung rein – die klang dann doch deutlich besser. Details zu all diesen neuen Erkenntnissen und frische, sehenswerte Screenshots gibt's in der nächsten Ausgabe!



FELIX MEINT:
„Kämpfe und Benutzerführung machen mich zwar noch nicht zu 100 % glücklich, doch Dialoge, Quests und Atmosphäre lassen schon jetzt auf das erwartete RPG-Highlight hoffen."

MOST WANTED

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet – und was es dazu Neues gibt!

Unsere Most-Wanteds

WOLFGANG FISCHER – TOMB RAIDER

Die alte, abgenutzte Lara hat ausgedient! Ich kann es gar nicht erwarten, mit der jungen Miss Croft feuchte Höhlen und staubige Ruinen zu erforschen.

PATRICK SCHMID – THE WITCHER 2: AOK



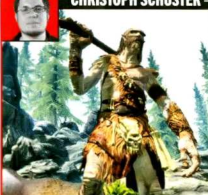
Zurzeit spiel ich extra noch mal den ersten Teil durch, um ausreichend vorbereitet in **Assassins of Kings** starten zu können! Her mit der Testversion, zack, zack!

JÜRGEN KRAUSS – BRINK



Eigentlich hält sich meine Begeisterung für **Brink** ja aktuell in Grenzen. Deshalb hier der Aufruf: Los, Splash Damage, gebt mir neues Spielmaterial, macht mich wieder heiß drauf!

CHRISTOPH SCHUSTER – TES 5: SKYRIM



Für **Oblivion** habe ich die Schule geschwänzt und man sieht ja, wohin mich das gebracht hat. Da möchte ich mir gar nicht ausmalen, was dieses **Skyrim** mir antun könnte.

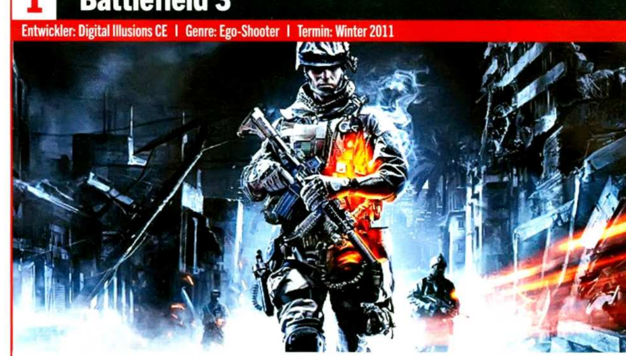
MARC BREHME – DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



Ich bin gespannt wie ein Flitzebogen auf die Abenteuer von Adam Jensen. Vor allem die unterschiedlichen Lösungswege und die geniale Grafik lassen hoffen.

1 Battlefield 3

Entwickler: Digital Illusions CE | Genre: Ego-Shooter | Termin: Winter 2011



Je mehr über **BF 3** bekannt wird, desto weiter wandern unsere Kinnladen gen Erdboden. Laut Dice arbeitet das Team schon seit Jahren am Spiel, bisher habe lediglich die Technik gefehlt. Zum Glück haben sie diese nun gefunden – und erheben den PC mit größeren Karten, mehr Spielern und Dedicated Servern zur führenden Plattform.

2 Homefront

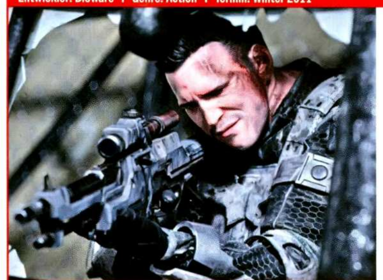
Entwickler: Kaos Studios | Genre: Ego-Shooter | Termin: 15. März 2011



Um Haaresbreite verpasste **Homefront** diese Ausgabe. Bitter! Zum Trost bekommen alle Steam-Vorbesteller des Militär-Shooters den Atmosphärekracher **Metro 2033** (PCA-Wertung: 85 %) kostenlos dazu. Und wer das Teil bereits besitzt, kann das Geschenk auf einen Freund übertragen. Daumen hoch für diese Aktion!

3 Mass Effect 3

Entwickler: Bioware | Genre: Action | Termin: Winter 2011



Mass Effect genießt unter Audiophilen einen guten Ruf für seine großartige Musikuntermalung. Dennoch gab Bioware überraschend bekannt, dass man statt des bisherigen Komponisten Jack Wall auf Clint Mansell setze. Dieser sorgte immerhin bei Filmperlen wie **Requiem for a Dream, Moon** und **Black Swan** für düstere Klänge.

Mitmachen & gewinnen!

Die PC ACTION-Redaktion stürzte sich schon geschlossen in den Kugelhagel – keine Scheu, kommen Sie ruhig mit!

Wir verlosen fünf Exemplare des abgedrehten Polen-Shooters **Bulletstorm** und schicken Sie in die skurrile Welt der Skillshots. Viel Spaß! Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



4 Diablo 3

Entwickler: Blizzard Entertainment | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: Ende 2011/Anfang 2012



Lange nur Gerücht, nun Gewissheit: Blizzard entwickelt **Diablo 3** für Konsole. In einer Stellenanzeige sucht das Team nach fähigen Mitarbeitern für die Umsetzung. Die Blizzard-Antwort „Das war keine Ankündigung, wir wollen nur was ausprobieren!" erinnerte dann auch eher an Christoph Daums „absolut reines Gewissen".

5 Duke Nukem Forever

Entwickler: Gearbox Software/3D Realms | Genre: Ego-Shooter | Termin: 6. Mai 2011



Mit Sex, Gewalt und coolen Sprüchen scheint der Duke innerhalb kürzester Zeit seinen Ruf als Running Gag abzulegen und sich wieder zur Rampensau der Branche zu mausern. Da stört es auch nicht, dass Take 2 wie bei **Mafia 2** Steam als Kopierschutz nutzt. Im Gegenzug verspricht der Hersteller satte 18 Stunden Spielzeit.

6 Batman: Arkham City

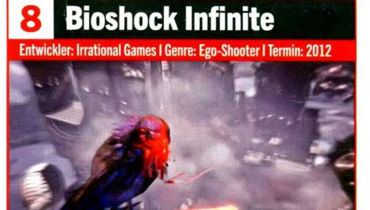
Entwickler: Rocksteady Studios | Genre: Action-Adventure | Termin: Herbst 2011



Die Story-Lücke zwischen den beiden **Batman**-Spielen scheint groß: Hier das Happy End, dort eine halbe Stadt unter der Herrschaft des Bösen. Wie es zu diesem Wandel kam, erläutert DC Comics ab Mai in einer sechsteiligen Miniserie. Eine digitale Ausgabe kostet drei Dollar, das gedruckte Gesamtwerk liegt der **Arkham City**-CE bei.

7 Rage

Entwickler: id Software | Genre: Ego-Shooter | Termin: 16.09.2011



8 Bioshock Infinite

Entwickler: Irrational Games | Genre: Ego-Shooter | Termin: 2012



9 SW: The Old Republic

Entwickler: Bioware | Genre: Online-Rollenspiel | Termin: 2011

10 The Witcher 2: AoK

Entwickler: CD Projekt | Genre: Rollenspiel | Termin: 17.05.2011





Screen-Info

Die in diesem Artikel gezeigten Screenshots wurden uns von 2K Games zur Verfügung gestellt und spiegeln die grafische Qualität des Spiels gut wider.

The Darkness 2

Da ist der Wurm dran

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Digital Extremes | Hersteller: 2K Games | Termin: Herbst 2011

Text: Sebastian Weber

Endlich auch auf PC: Die kränkste Comic-Umsetzung aller Zeiten!

Der 21. Geburtstag ist in den USA ein ganz besonderer Tag. Dann darf man dort endlich legal Alkohol konsumieren, Bars besuchen, in Kasinos sein Geld verzocken und so weiter. Die Geschichte um Mafia-Killer Jackie Estacado startete in **The Darkness** auch an diesem Festtag. Doch statt allerlei Geschenke bekam er sozusagen den Familienfluch aufgebürdet, genannt The Darkness. Dabei handelt es sich um einen bösen Geist, der ihn heimsucht, ihn mit fieser Wisperstimme zu beeinflussen versucht und in Form von zwei aal- beziehungsweise schlangenartigen Dämonenarmen erscheint, welche als mächtige Waffen Jackies Gegner reihenweise zerlegen. Diese Veränderung in Jackies Leben erlebte man in **The Darkness**, einem Ego-Shooter, der 2007 für die Xbox 360 und die PlayStation 3 erschien. Im Herbst dieses Jahres folgt der Nachfolger und diesmal kommen auch wir PC-Spieler in den Genuss des übernatürlichen und überaus brutalen Gangsterstücks.

Nicht totzukriegen

Obwohl Jackie Estacado gegen Ende des ersten Teils verstarb, schlüpfen Sie wieder in seine Rolle. **The Darkness 2** setzt zwei Jahre nach seinem Tod ein und Jackie ist dank der Intervention seines teuflischen Begleiters wieder quicklebendig. Die zwielichtigen Mafiosi, mit denen sich Jackie im Vorgän-

?! FAQ

***The Darkness 2**? Ich kenne ja noch nicht mal den ersten Teil …*

Kein Wunder, denn **The Darkness** erschien 2007 nur für PlayStation 3 und Xbox 360. Und mit solchen abscheulichen Konsolen haben Sie als PC ACTION-Leser ja nichts zu tun! Was im Vorgänger geschah, lesen Sie im Kasten auf der nächsten Seite.

Noch ein Ego-Shooter? Was unterscheidet dieses Ballerspiel denn von der Konkurrenz?

Natürlich spielen Knarren auch bei **The Darkness 2** eine große Rolle. Doch wichtiger als die Bleispritzen sind die dämonischen Kräfte des Protagonisten. Damit heilt er sich, ruft einen sogenannten Darkling als kleinen Helfer herbei oder nutzt zwei aus seinem Rücken sprießende Tentakel in den Kämpfen.

Tentakel? Klingt nach kranken japanischen Manga-Fantasien …

Asiatischen Schulmädchen schauen Sie nicht unter den Rock. Zwar erkundet der Held mit seinen Greifarmen so manche Köperöffnung der Feinde, doch nur, um sie möglichst brutal zu zerreißen.

Das hört sich nach starkem Tobak an. Spielt da die USK mit?

Vermutlich nicht. Wenn überhaupt, dann erscheint **The Darkness 2** wohl nur geschnitten in Deutschland.

Die Entwickler sind besonders auf ihren Grafikstil und die Lichteffekte stolz, welche die Grafik-Engine auf den Bildschirm zaubert.



The Darkness 2 spart nicht mit heftiger Gewaltdarstellung, was eine Jugendfreigabe in Deutschland gefährden könnte.



ger herumärgern musste (und die auch seine Freundin Jenny auf dem Gewissen haben), sind Geschichte – doch ein neuer dämonischer Gegenspieler macht Ihnen das Leben schwer. Wer nun Angst bekommt, bei **The Darkness 2** nur Bahnhof zu verstehen, da der Vorgänger nicht für den PC erschien, sei beruhigt: Die Entwickler versprechen, dass sie am Anfang des zweiten Teils alle wichtigen Charaktere und Spielinhalte ausgiebig vorstellen, damit kein Spieler auf der Strecke bleibt.

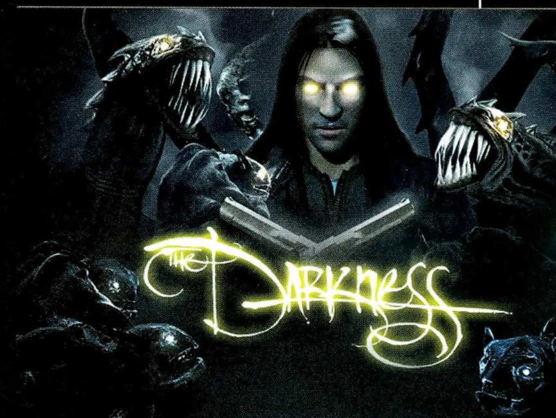
Kreuzverhör

Die Passagen, die wir bei der Enthüllung des Spiels in New York gezeigt bekommen, lassen nichts Gutes für Jackie vermuten. Alles startet mit einem schmerzvollen Augenaufschlag. Wir hören Jackie stöhnen vor Pein, das grellweiße Licht, das er sieht, blendet. Erst langsam zeichnen sich Personen schemenhaft vor ihm ab. Ein Blick nach links und rechts macht ihm seine ausweglose Lage deutlich: Er ist mit den Händen an ein riesiges Holzbrett genagelt, das in der Mitte eines kahlen, dunklen Raums steht. Vor ihm agieren zwei Muskelmänner, treiben schließlich die Nägel noch tiefer in Jackies Hände. Langsam tritt ein gebückt laufender, schmächtiger Kerl aus dem Dunkel hinter dem Strahler hervor. Der entstellte Typ – die Entwickler nennen ihn bisher nur „den Krüppel" – will Jackie The Darkness austreiben, will den Fluch für seine eigenen Zwecke nutzen. Dafür lässt der Krüppel sein Opfer grausame Szenen aus seiner Vergangenheit erleben – in der Hoffnung, Jackies Willen zu brechen und ihn vom teuflischen Geist zu lösen. Am Ende der Präsentation kann sich Jackie befreien und bringt die beiden Beschützer des Krüppels um die Ecke – der Krüppel kann jedoch flüchten: Jackie hat also wieder einen Gegner, den Sie finden sollen. Zuvor muss allerdings The Darkness seine Verletzungen heilen.

Kreatur der Finsternis

Hier greift auch sogleich das erste Spielelement. Solange Sie sich im Hellen aufhalten, haben Verletzungen größeren Einfluss auf Ihren Helden. Zerstören Sie die

Der Vorgänger



Der erste Teil der Reihe erschien im Jahr 2007 nur für die Xbox 360 und die PlayStation 3. Darin erlebte man mit, wie der Held Jackie Estacado an seinem 21. Geburtstag von einer dunklen Macht, genannt The Darkness, in Besitz genommen wurde und sich fortan mit seinen teuflischen Fähigkeiten sowie mit fiesen Mafiosi herumärgern musste. Neben den Dämonenarmen und Schusswaffen hatte die Spielfigur mehrere kleine Höllenwesen, die Darklinge, als Unterstützung bei sich. Im Laufe der Geschichte, die sowohl im realistisch gehaltenen New York als auch in der sogenannten Otherworld (eine Art Hölle) spielte, starb Jackies Freundin Jenny, am Ende segnete auch er das Zeitliche.



Die Dämonenarme des Helden (oberer Bildrand) waren schon bei **The Darkness** nützliche Werkzeuge im Kampf. Damals begleiteten Sie auch noch mehrere Darklinge.

Das Spiel wurde von den Schweden der Starbreeze Studios entwickelt, die sich unter anderem mit **The Chronicles of Riddick** einen Namen gemacht haben. **The Darkness** hatte in Deutschland jedoch einen schweren Start. Nur mit einigen Kürzungen, unter anderem der Entfernung von Bluteffekten und von bestimmten Animationen der Dämonenarme, der Entschärfung der Ragdoll-Effekte und der Beseitigung verfassungsfeindlicher Symbole durfte das Spiel mit einer Einstufung „Ab 18 Jahren" in Deutschland erscheinen.



Die Darklinge griffen in **The Darkness** auch Passanten an – ihre KI war nicht immer optimal, manchmal interpretierten die Wesen Ihre Befehle falsch.

So kämpfen Sie in The Darkness 2

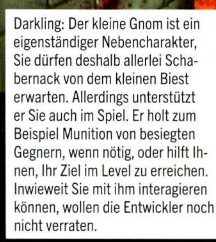
Dank der Dämonenkräfte lassen sich Gegner auf unterschiedlichste Weise um die Ecke bringen.

Linker Tentakel: Der linke Tentakel ist für alles in der Ferne zuständig. Damit heben Sie Gegner in die Luft oder schleudern diese weg, reißen Türen aus der Wand, holen sich Waffen heran und so weiter – damit wird zum Beispiel eine Parkuhr zum tödlichen Speer. Ihrer Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt. Nutzbare Gegenstände leuchten blau auf, damit Sie diese schneller erkennen.



Umgebungsobjekte: Gegenstände wie dieser Mülleimer, aber auch Parkuhren und andere Dinge werden mit dem linken Tentakel schnell zu tödlichen Wurfgeschossen. Doch es ist auch möglich, zum Beispiel Autotüren aus den Angeln zu reißen, um diese als Schutzschild zu nutzen. Manche Objekte sind zu einem gewissen Grad zerstörbar, sodass Sie eine feindliche Deckung demolieren können.

Rechter Tentakel: Mit diesem Tentakel schlagen Sie auf Ihre Gegner ein. Mit dem Gamepad dürfen Sie dabei mit einem der Analogsticks exakt vorgeben, wie der Arm Ihren Widersacher treffen soll. Entsprechend zerlegt es den Feind dann in seine Einzelteile. Wie die Steuerung auf dem PC funktioniert, können wir noch nicht sagen. Im Zusammenspiel mit dem linken Tentakel entstehen zudem die sogenannten Exekutionen, besonders brutale und effektive Angriffe.



Darkling: Der kleine Gnom ist ein eigenständiger Nebencharakter, Sie dürfen deshalb allerlei Schabernack von dem kleinen Biest erwarten. Allerdings unterstützt er Sie auch im Spiel. Er holt zum Beispiel Munition von besiegten Gegnern, wenn nötig, oder hilft Ihnen, Ihr Ziel im Level zu erreichen. Inwieweit Sie mit ihm interagieren können, wollen die Entwickler noch nicht verraten.

Knarren: Jackie nutzt neben seinen Dämonenkräften auch konventionelle Ballermänner. Das Repertoire fällt dabei erfreulich groß aus: von kleinen Kalibern wie Pistolen und Maschinenpistolen bis hin zu dicken Wummen wie Schrotflinten und Maschinengewehren. Sehr praktisch ist dabei, dass Jackie zwei Handfeuerwaffen gleichzeitig nutzen kann.

Lichtquellen jedoch, entfaltet Ihr dunkler Begleiter seine ganze Macht und heilt Wunden, die genreüblich mit einer Rotfärbung des Bildschirms verdeutlicht werden. Stecken Sie dennoch zu viel Schaden ein, geht Jackie zu Boden und Sie starten am letzten Checkpoint neu. Das wird in **The Darkness 2** sogar in der Story begründet, denn der Fluch lässt nicht zu, dass Jackie stirbt. Die Entwickler präsentieren Ihnen dieses Spiel mit Licht und Dunkelheit von Anfang an so, dass Sie wissen, welche Situation welche Taktik erfordert: Helle Areale leuchten regelrecht durch Bloom-Effekte, bestimmte Sounds sollen für eine bedrohliche Atmosphäre sorgen – selbst wenn es dort vielleicht mehr Deckung oder Ähnliches für Sie gibt. Sie sollen also direkt merken, dass die Dunkelheit Ihrem Helden deutlich besser steht und gefällt – schon alleine deswegen, weil die Dämonenarme dann mächtiger austeilen.

Day of the Tentacle

Die beiden aalähnlichen Tentakel stellen Ihre mächtigste Waffe dar, wenn Sie nah an Ihren Gegner herankommen. Mit dem einen Arm reißen Sie zum Beispiel Autotüren aus den Angeln und verwenden diese fortan als Schutzschild. Oder aber Sie rupfen eine Parkuhr aus dem Asphalt und schleudern diese wie einen Speer auf einen Gegner. Neben den beiden grundsätzlichen Funktionen stehen Spezialmanöver, sogenannte Executions, in Ihrem Meuchel-Repertoire. Wie viele es davon genau gibt, das verraten die Entwickler bisher nicht. Sie enthüllen nur eines, nämlich Anaconda. Dabei wickelt sich der linke Tentakel um Ihren Gegner – ganz wie die namensgebende Schlange. Der rechte Tentakel dringt dann rektal in Ihren Widersacher ein und stößt oben, am anderen Ende des Körpers, wieder aus ihm hervor – nichts für zartbesaitete Gemüter. Was die USK zu solchen Animationen sagen wird, bleibt abzuwarten. Mit jeder Menge Objekte in Ihrer Umgebung sollen Sie im Spielverlauf interagieren können. Damit Sie diese leichter erkennen, leuchten sie blau. Die Spielwelt ist so entworfen, dass Sie die Auswirkungen Ihrer Taten bemerken. Ballern Sie mit einer Schrotflinte in einer U-Bahn-Station herum, zerbröseln nach und nach die Säulen, welche die Decke stützen, Fliesen fliegen von der Wand, Putz bröckelt ab und so weiter. Das Ausmaß eines **Battle-**

„Der Spieler soll mit den Armen Spaß haben."


In New York stand uns Sheldon Carter, Projektleiter von Digital Extremes, für ein Interview zur Verfügung.

Wir sprachen mit Projektleiter Sheldon Carter über die Unterschiede zu Teil 1 und den Grafikstil des Spiels.

PC ACTION: The Darkness wurde von Starbreeze Studios entwickelt. Habt ihr mit den Jungs vor der Entwicklung von The Darkness 2 Kontakt aufgenommen?
CARTER: Nein, eigentlich ist Paul Jenkins (Anm. d. Red.: Paul Jenkins ist britischer Comic-Zeichner, arbeitete unter anderem an einigen **Darkness**-Comics mit und prägte auch das Vorgängerspiel) das Bindeglied zwischen den beiden Spielen. Er ist der Hüter der Hintergrundgeschichte und des **Darkness**-Universums und sorgt dafür, dass wir keinen Mist bauen. Als 2K Games uns fragte, ob wir **The Darkness 2** machen möchten, sagten wir sofort zu, als wir hörten, dass Paul mit an Bord ist.

PC ACTION: Und das ist auch der Grund für den geänderten Grafikstil?
CARTER: Als wir mit der Entwicklung anfingen, schauten wir uns Dutzende Ausgaben der **Darkness**-Comics an und überlegten uns, wie wir **The Darkness 2** so entwerfen könnten, dass der Spieler tatsächlich das Gefühl hat, einen Comic zu spielen. Deshalb haben wir einfach grellere Farben und andere Effekte eingesetzt.

PC ACTION: Ihr habt aber auch Spielinhalte geändert. Wieso begleitet einen zum Beispiel nur noch ein Darkling? Und kann man ihm Befehle geben?
CARTER: Wir möchten den Darkling als Charakter etablieren, der in die Geschichte eingebunden ist. Das funktioniert nicht, wenn du mehrere von den Kerlen an deiner Seite hast. Zum Thema Befehle: Er reagiert eher auf Jackie, den Helden. Wenn du keine Munition mehr hast, holt er dir welche oder er hilft dir, im Level weiterzukommen. Aber du kannst ihn nicht direkt herumkommandieren.

PC ACTION: Auch die Dämonenarme habt ihr überarbeitet. Wird es da irgendwelche Verbesserungen geben, die ich freischalten kann?
CARTER: Das stimmt, wir möchten den Spieler dazu bringen, näher an den Gegner heranzugehen, einfach mehr Spaß mit den Armen zu haben. Mit dem einen kannst du ja nun mit allen möglichen Objekten in der Umgebung interagieren, während der andere eher dazu gut ist, deine Gegner zu zerlegen. Wie du die Arme mithilfe von Erfahrungspunkten oder Ähnlichem entwickeln kannst, das darf ich allerdings nicht verraten. Nur so viel: Ja, es wird etwas in dieser Art geben.

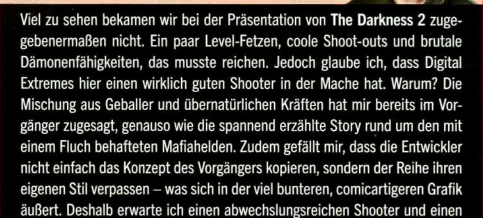
field: Bad Company 2 erreicht **The Darkness 2** dabei zwar nicht, aber die Entwickler setzen auf so viel Zerstörung, wie es für den Spielverlauf Sinn ergibt. Die konventionellen Werkzeuge, die Ihnen dafür zur Verfügung stehen, unterscheiden sich kaum von anderen Ego-Shootern. Pistolen, Schrotflinten, Maschinengewehre und -pistolen und so weiter nutzt Jackie neben seinen Superkräften, um Schergen aus dem Weg zu räumen. Handfeuerwaffen dürfen Sie auch im Doppelpack einsetzen, sodass Sie zum Beispiel mit zwei Mac 10 im Anschlag auf fiese Gangster zustürmen. Die unterschiedlichen Schießprügel ergattern Sie im Verlauf des Spiels von Gegnern, genauso wie neue Munition.

Fieser Gnom

Sollten Ihnen die Patronen mal ausgehen, haben Sie einen kleinen Helfer an Ihrer Seite, der Sie tatkräftig unterstützt, den sogenannten Darkling. Dieser Gnom begleitet Jackie nur aufgrund seines Fluchs. Jedoch merkt er, wann Sie keine Kugeln mehr für Ihre Knarre haben, und sammelt diese dann von besiegten Gangstern ein. Oder er hilft Ihnen, Ihr Ziel im Level zu erreichen, beziehungsweise kämpft an Ihrer Seite gegen die Hundertschaften von Kontrahenten, die Jackie im Verlauf seines Rachefeldzugs auflauern. Dabei hat der Darkling aber seinen eigenen Kopf, einen eigenen Charakter und lässt auch gerne mal einen flapsigen Spruch los. Während der Präsentation stellte er sich zum Beispiel einmal auf den Leichnam eines besiegten Schurken und fing dann lachend an zu urinieren. Ob solche Szenen jedoch in der deutschen Fassung enthalten sind, wagen wir zu bezweifeln. Der Darkling agiert zwar alleine, stellt sich dabei aber erfreulich geschickt an. Mal zieht er das Feuer auf sich, dann flankiert er Gegner oder umrundet sie. In Sachen KI haben die Entwickler somit ganze Arbeit geleistet. Gleiches gilt für Ihr Kanonenfutter – die Jungs haben zwar kein Spezialtraining beim Militär hinter sich, verstecken sich aber effektiv hinter der Deckung, bündeln ihr Feuer auf die akuteste Bedrohung, flüchten und so weiter. Somit fällt der Schwierigkeitsgrad anscheinend nicht zu schwer, aber dennoch fordernd aus.

Bunter Spaß

Auffällig ist vor allem die comicartige Grafik, die im Kontrast zum nüchternen Vorgänger steht. Die Spielwelt ist im Vergleich zum düsteren und realistisch gehaltenen Seriendebüt überaus bunt und grell. Charaktere und Objekte haben einen dünnen, schwarzen Rand, Bluteffekte sehen aus wie Ketchup auf dem Boden – was der Gewalt teilweise ihre Grausamkeit nimmt. Doch genau das ist das Ziel der Entwickler. Sie möchten, dass sich der Spieler so fühlt, als würde er einen Comic spielen. Und das gelingt ihnen, zumindest nach dem, was wir bisher gesehen haben, ziemlich gut.



Sebastian meint

„Jede Menge Action, Abwechslung und Splatter!"

Viel zu sehen bekamen wir bei der Präsentation von **The Darkness 2** zugegebenermaßen nicht. Ein paar Level-Fetzen, coole Shoot-outs und brutale Dämonenfähigkeiten, das musste reichen. Jedoch glaube ich, dass Digital Extremes hier einen wirklich guten Shooter in der Mache hat. Warum? Die Mischung aus Geballer und übernatürlichen Kräften hat mir bereits im Vorgänger zugesagt, genauso wie die spannend erzählte Story rund um den mit einem Fluch behafteten Mafiahelden. Zudem gefällt mir, dass die Entwickler nicht einfach das Konzept des Vorgängers kopieren, sondern der Reihe ihren eigenen Stil verpassen – was sich in der viel bunteren, comicartigeren Grafik äußert. Deshalb erwarte ich einen abwechslungsreichen Shooter und einen guten PC-Einstand für **The Darkness**.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Screen-Info

Die Bilder stammen vom Hersteller. Die von uns gezockte Konsolenfassung sah aber fast genauso gut aus - und auf dem PC wird's sicher noch schicker.

Deus Ex: Human Revolution

Implantatwaffe

Mit einem Schlag können Takedowns Gegner erledigen oder betäuben. Jetzt raten Sie mal, welche Variante wir gewählt haben.

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Eidos Montreal | Hersteller: Square Enix | Termin: 2. Quartal 2011

Text: Viktor Eippert/Christoph Schuster

Dieser Titel verbindet Mensch und Maschine – doch schafft er so eine Revolution?

Wenn Entwickler eine Serie nach jahrelanger Funkstille wiederbeleben oder nach einem missratenen Ableger zu den Wurzeln zurückkehren, dann haben sie es immer schwer. Einerseits sollen sie nah am Original bleiben, andererseits darf der Titel nicht altbacken wirken und muss sich an den aktuellen Designphilosophien der Spielebranche ausrichten. Bei **Deus Ex: Human Revolution** trifft zu allem Überfluss beides zu: Der letzte Teil liegt stolze acht Jahre zurück und er ist bei den Fans im großen Stil durchgefallen. Dennoch wagt Eidos Montreal die Operation Reinkarnation. Wir flogen nach Hamburg und spielten dort drei Stunden Probe, um den Zustand des Patienten zu beurteilen.

Mensch in der Maschine

Unsere Demo deckte die ersten drei Abschnitte des Spiels ab und eröffnete den Abenteuerreigen mit Protagonist Adam Jensen, der durch ein unterirdisches Labor stapft. Dieser Rundgang gestaltet sich interessant: Einerseits zeigt sich Adam skeptisch gegenüber der dort betriebenen Kybernetik-Forschung, andererseits muss er als Sicherheitschef des Labors aber auch für deren störungsfreien Ablauf sorgen. Wer bei der Jobbeschreibung „Security" übrigens an **Playboy** lesende Parkhauswächter denkt oder an Rockkonzerte, in denen das Sicherheitspersonal verschwitzte Stage-Diver aus der Menge zieht, liegt weit daneben. Als Weltmarktführer im Bereich der Augmentations (siehe FAQ) steht Adams Arbeitgeber konstant im Kreuzfeuer der Öffentlichkeit. Zwar können die Körperimplantate vielen Menschen, beispielsweise Behinderten, das Leben erleichtern. Doch auf der anderen Seite stellen diese Lebenshilfen nur einen Randbereich des Betätigungsfelds der Firma dar. Die wirklich dicke Kohle macht der Konzern mit Kriegstechnologie, die Söldner und Gruppierungen auf der ganzen Welt todbringend nutzen.

Hände hoch, Überfall!

Es kommt, wie es kommen muss: Kaum hat der Spieler alias Adam Jensen seine Patrouille beendet,



Dank seiner zahlreichen Implantate geht Adam glatt als menschliches Schweizer Taschenmesser durch.

Dieser Söldner setzt Adam heftig zu und sorgt so für dessen spätere Augmentations.

Adam nutzt ein Betäubungsgewehr, um Feinde temporär auszuschalten.

Auch wenn dieses Bild einen anderen Eindruck vermittelt: **Deus Ex** ist kein Rambo-Spiel, durchdachtes Vorgehen ist Trumpf!

Die Labors wirken trotz mittelmäßiger Texturierung optisch recht ansprechend und sehr stimmig.

schrillen die Alarmglocken. Die Anlage wird angegriffen! Im folgenden Abschnitt klären uns vertonte Tutorial-Filmchen über die grundlegenden Funktionen des Spiels auf. Darin lernen wir unter anderem, das Deckungssystem zu nutzen: Halten wir die entsprechende Taste gedrückt, so lehnt sich unser Held an eine angrenzende Deckung und kann sich an ihr entlangbewegen sowie dahinter hervorlugen, um zu schießen. Ein schneller Deckungswechsel von einer Kiste zur nächsten ist ebenfalls möglich. Lassen Sie sich davon aber nicht täuschen: **Deus Ex** stellt sich trotz ähnlicher Mechanik nicht in eine Reihe mit den typischen Deckungsshootern der Marke **Gears of War 3** oder **Kane & Lynch**. Hier sollten Sie nachdenken, Ihre Fähigkeiten klug einsetzen und am besten durch Schleichen und Nutzen der Umgebung möglichst viele Widersacher ausschalten, bevor Ihnen die Kugeln überhaupt um die Ohren fliegen.

Raus aus der Krise!

Apropos Action-Titel: Im Vergleich mit einem **Crysis 2**, **Battlefield 3** oder **Bulletstorm** wirkt auch die Grafik von **Human Revolution** nicht gerade taufrisch. Animationen und Mimik der Charaktere lassen etwas an Geschmeidigkeit vermissen und auch die Texturen könnten knackiger sein. Bei Zweiterem hoffen wir vor allem auf die traditionell schärfere PC-Fassung, da wir bisher nur Konsolenversionen spielen durften. Dafür gefiel uns die Optik insgesamt dennoch sehr gut, da **Deus Ex** seine technischen Schwächen durch Liebe zum Detail, Stilsicherheit und einen stimmigen Look wettmacht. Dementsprechend zeigt sich die Spielatmosphäre von ihrer besten Seite: Die anfangs erwähnte Einrichtung brennt nach dem Überfall vielerorts, Alarmlichter tauchen die Umgebung in schummriges Rot und stellenweise sind wir gezwungen, mit anzusehen, wie flüchtende Wissenschaftler gnadenlos von angreifenden Terroristen niedergemetzelt werden. Die Verzweiflung ist deutlich zu spüren, selbst bei solch routinierten Kämpfern wie uns stellt sich ein Gefühl der Hektik ein.

Wiedergeburt

Der Prolog gipfelt übrigens darin, dass Adam im Kampf eine tödliche Verletzung erleidet. Um sein Leben zu retten, versehen ihn Wissenschaftler in einer dramatisch inszenierten Notfall-OP mit dutzenden mechanischen Implantaten. Großartig, so zieht man Spieler erfolgreich in die Handlung hinein! Also beginnen wir kurz darauf un-

?! FAQ

*Ein neues **Deus Ex** ohne Zahl im Titel? So ein Mist, wie steht das Teil nun zu den Vorgängern?*
Handlungstechnisch bildet **Human Revolution** ein Prequel, kümmert sich also um die Geschehnisse vor Teil 1 und damit automatisch auch vor **Deus Ex 2**. Spielerisch orientieren sich die Entwickler dagegen am kultigen Debüt und pfeifen auf Teil 2 **Invisible War**.

Ihr erwähnt Augmentations – was ist das?
Augmentations sind Implantate, die den menschlichen Körper „verbessern". Das beginnt bei mechanischen Gliedmaßen, damit Sie nach einer Explosion nicht ohne Beine dastehen, geht über Gewebeverbesserungen für mehr Widerstandskraft bis hin zu kybernetischen Augen inklusive Röntgenblick. Und ja, wir waren damit in **Deus Ex** schon auf einer Damentoilette ...

Saugeil, das will ich auch! Jetzt bin ich Fan!
Super, denn genau für die gibt es eine Sammleredition (rechts). Neben diversen exklusiven Items enthält das Paket eine Soundtrack-CD, einen Comic und ein Making-of.



Wer kann, der kann: Das Fähigkeitensystem

Wir konnten endlich einen Blick auf das Fähigkeitensystem von **Deus Ex: Human Revolution** werfen und erklären Ihnen, wie es funktioniert. Das Grundprinzip unterscheidet sich nicht sonderlich von den Fähigkeitensystemen anderer Rollenspiele: Für erledigte Aufträge winken Erfahrungspunkte, die zu einem Stufenaufstieg führen. Mit jeder Charakterstufe erhält Adam einige Praxispunkte, die ihrerseits in die nützlichen Implantaterweiterungen investiert werden. Der Fähigkeitenbaum ist gut strukturiert und in Basis-Upgrades und Unterfähigkeiten untergliedert. Zu jedem Körperteil gehören ein oder mehrere Basis-Upgrades, die Adam jeweils zwei Praxispunkte kosten. Das gewährt ihm Zugriff auf die Unterfähigkeiten dieses Körperteils, die pro Stück einen Praxispunkt verbrauchen und in einer baumartigen Struktur angeordnet sind. Den grundlegenden Aufbau des Menüs sowie zwei Beispiel-Upgrades haben wir rechts abgebildet. Die Bilder dazu stammen aus einem im Januar veröffentlichten Spielszenen-Trailer, der jedoch ein in Teilen veraltetes Design des Fähigkeitsmenüs zeigt. Außerdem können sich die Punktangaben im Zuge des Spielbalancings natürlich noch ändern.



Mit den äußerst hilfreichen Ausbaustufen seiner Armprothese kann Adam beispielsweise strukturschwache Wände durchschlagen und dahinter befindliche Gegner direkt ausschalten.



Dank gut investierter Praxispunkte in Adams Sensor-Augen besteht er in dieser misslichen Lage: Er erspäht die Widersacher sogar durch Wände hindurch und kann entsprechend reagieren.

Während einer Infiltrationsoperation wird Adam plötzlich von Wachen überrascht. Er musste sich fix verstecken und weiß nun nicht, mit wie vielen Feinden er es zu tun hat. Blöd!

Dieser Teil des Menüs wurde inzwischen optisch überarbeitet und stellt die Basis-Upgrades der Körperteile dar. Am Prinzip hat sich jedoch nichts geändert: Jede Verbesserung kostet hart verdiente Praxispunkte und schaltet im Gegenzug weiterführende Fähigkeiten frei.

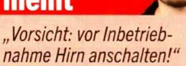
Hier sind die untergeordneten Fähigkeiten des derzeit ausgewählten Implantats zu sehen. Dieser Teil des Charaktermenüs sah in der von uns gespielten Version so aus wie abgebildet.

ser Abenteuer erneut. Diesmal als kybernetisch verbesserter Superkrieger, Adam Jensen 2.0 quasi. Bevor wir jedoch unsere Schießprügel durchladen dürfen, steht ein wenig soziale Interaktion an. Bei einem Abstecher ins Hauptquartier unseres Arbeitgebers erleben wir das Dialogsystem, das dezent an **Mass Effect 2** erinnert, in Aktion. Danach geht es ins Feld zurück, erneut gegen fiese Bioterroristen. Vor dem Einsatz bestimmen wir jedoch die Zusammenstellung unserer Ausrüstung: Nahkampfwaffen mit ordentlich Durchschlagskraft oder lieber eine Bleispritze mit Zielfernrohr? Gedenken wir Gewalt anzuwenden oder bevorzugen wir eine Betäubungspistole, um unser Gewissen nicht unnötig zu belasten? Von unserer Auswahl hängt unser folgender Spielstil ab.

Wahlqual

Grundsätzlich führen in **Human Revolution** mehrere Vorgehensweisen zum Erfolg. Schon der erste Schusswechsel offenbart jedoch den anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad: Adam liegt nach nur wenigen Treffern flach, ein offener Kampf gegen mehrere Feinde grenzt an Selbstmord. Zwar dürfen Sie das Spiel jederzeit speichern, aber das weitere Vorgehen will dennoch gut geplant sein, denn die Alternativen zum offenen Kampf sind zahlreich: Manche Wachen umgeht Adam durch das Hacken von Türen und Sicherheitskameras oder die Nutzung seines Tarnsystems. Andere Widersacher beseitigt unser Held aus dem Hinterhalt mit beeindruckenden Nahkampfmanövern. Schlussendlich kann Adam seine Ziele an manchen Stellen im Spiel sogar durch geschickte Gesprächsführung erreichen. Davon überzeugen wir uns am Ende der Demo-Mission selbst, als wir den Anführer des Terroristentrupps erreichen, der eine Geisel in seiner Gewalt hat. Unsere Dialogantworten entscheiden über den Ausgang der Notlage und die Entwickler verrieten uns, dass sich der Verlauf dieser Situation später auf das Spiel auswirkt. Während unser Volontär Viktor Eippert an dieser Stelle den einfühlenden Psychoonkel gab, den Fiesling zur Flucht überredete und die Geisel so befreite, strapazierte Kollege Sandqvist von unserem Schwestermagazin Games Aktuell seine kommunikativen Qualitäten vergeblich. In seinem Durchlauf gelang dem Widersacher die Flucht und die Geisel fiel während der folgenden Polizeiverfolgung im Kugelhagel. PC ACTION-Redakteur Christoph verließ sich zu guter Letzt darauf, dass er schneller zieht als Lucky Luke und sein Schatten zusammen. Er legte es auf eine Konfrontation an und schoss den Entführer nieder. Ein hochgradig riskantes Vorgehen, aber mit mehr Glück als Verstand gesegnet rettete der Pistolero die Entführte und erledigte die Fiesfratze. Also alles gut?! Wer weiß, wie sich diese Form der Konfliktlösung auf das weitere Geschehen auswirkt. Wir sind auf jeden Fall extrem darauf gespannt, es herauszufinden!

Christoph meint



„Vorsicht: vor Inbetriebnahme Hirn anschalten!"

Um Ihnen meine Begeisterung für **Deus Ex** zu vermitteln, könnte ich die düstere Atmosphäre, starke Story oder das kluge Gameplay anführen. Oder einfach eine Spielsituation beschreiben: Gegen Ende der Demo stand ich ohne Munition einer Söldnerübermacht gegenüber. Was tun? Ich hackte einen Geschützturm, polte dessen Freund-Feind-Erkennung um und schleppte das Teil dank zuvor verdientem Stärkebonus über mehrere Stockwerke bis ans Levelende. Dort angekommen, stellte ich die Vernichtungsmaschine auf, lockte die Feindtruppe an und öffnete mir anschließend eine virtuelle Dose Bier, während die Söldner mit Abkratzen beschäftigt waren. Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Drachen sind das zentrale Thema in **Skyrim**. Die geflügelten Bestien stellen Ihre stärksten Gegner dar. Ihr Held verkörpert die Legende des Drachengeborenen (Statue links). Doch damit nicht genug, Sie lernen Drachenschreie, die Ihre Figur stärken, sogar die Seelen der Schuppentiere lassen sich einsacken, um noch mächtiger zu werden!

Screen-Info

Die Screenshots zu **Skyrim** entstammen offiziellem Bildmaterial des Herstellers. Inwieweit das fertige Produkt der gezeigten Qualität gerecht wird, muss erst noch eine spielbare Version zeigen.

Sie zaubern mit der linken und hauen mit der rechten Hand. In **Skyrim** dürfen Sie jede Hand einzeln ausrüsten und im Kampf mit beiden Maustasten auch steuern.

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das wird himmlisch!

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Bethesda Softworks | **Hersteller:** Bethesda

Text: Stefan Weiß

Bethesdas neuestes Rollenspiel verspricht Großes. Wir machen den Detail-Check!

Wie viel **Oblivion**, **Morrowind** und **Fallout 3** stecken in **Skyrim**? Derzeit wird viel darüber spekuliert, wie gut die Zutaten, etwa automatisch generierte Quests, Levelanpassung und klassenlose Charakterentwicklung, im Rollenspieltopf der Entwickler letztendlich schmecken werden. PC ACTION suchte nach Antworten auf die wichtigsten Fragen der Spieler und trägt die Fakten zusammen!

ZAHLEN UND FAKTEN ZU SKYRIM
Mehr als 20 Stunden Spielzeit für die Hauptquest, mehr als 85 Zaubersprüche für Magiekundige, 20 Drachenschreie, die Ihre Figur erlernen kann, 18 Skills, 280 Perks, 5 riesige Städte, 130 Dungeons, 3D-Ansichten aller Gegenstände im Inventar, Finishing-Moves im Kampf, umfangreiche Mod-Tools wie für **Oblivion** geplant – **Skyrim** wird ein dicker Rollenspielbrocken, so viel steht schon jetzt fest!



Was muss man über die Charaktererschaffung wissen?

Anders als in den Vorgängerspielen müssen Sie sich in **Skyrim** nicht für eine feste Klasse entscheiden. Zu Beginn legen Sie – wie in **Oblivion** und **Morrowind** – die Rasse Ihres Charakters fest. Damit nehmen Sie Einfluss auf die Fertigkeiten (Skills) der Figur, da jede Rasse gewisse Vor- und Nachteile besitzt. Darüber hinaus bestimmt Ihre Spielweise, wie sich Ihre Figur weiterentwickelt. Beschränkungen, etwa dass Sie mit Ihrer Figur nur bestimmte Waffen oder Rüstungen benutzen zu dürfen, weil dies eine Klassenwahl vorgibt, existieren in **Skyrim** nicht. Für die optische Erscheinung Ihres Charakters hat Bethesda ein komplett neues Gesichtssystem erstellt. Visagen in **Oblivion** sahen teilweise hässlich aus. Für **Skyrim** planen die Entwickler mehr vorgefertigte Gesichtselemente ein, die sich in Größe und Position verändern lassen, auch ohne einen Haufen Schieberegler.

Wie funktionieren Quests und Story in Skyrim?

Die Hauptgeschichte soll die Spieler gut 20 Stunden beschäftigen, ist von Autoren erdacht und geschrieben, enthält fest definierte Skript-Ereignisse und Quests, so wie man es von einem guten Rollenspiel erwartet und kennt. Zusätzlich will Bethesda mit vom Spiel selbst generierten Inhalten für reichlich Abwechslung sorgen. Hinter dem Begriff „Radiant-Story" verbirgt sich ein System, das den Spielfortschritt und die Fertigkeiten der Heldenfigur laufend prüft und anhand der daraus gewonnenen Informationen passende Quests erstellt. Beispiel gefällig? Sie erreichen mit Ihrem Helden ein Dorf und treffen einen NPC, dessen Tochter entführt wurde und der Sie um Hilfe bittet. Wenn Sie die Aufgabe annehmen, platziert **Skyrim** die dazugehörigen Figuren in einen Dungeon, den

Die Dungeons in **Skyrim** sind allesamt von Hand designt und entstammen diesmal keinem Level-Generator wie etwa in **Oblivion**. Ob angesichts der Monster Zeit bleibt, diese Pracht zu bewundern?

Skills und Perks

Bethesda will die Stärken des Charaktersystems aus Oblivion und Fallout 3 vermischen, um das beste Ergebnis für die Spieler zu erzielen.

Statt herkömmlicher Charakterklassen gibt es in **Skyrim** drei sogenannte Schulen, die in Form von Sternennebeln dargestellt werden. Diese enthalten Skills für die Ausrichtungen Krieger, Magier und Dieb. In jedem Nebel gibt es sechs Sternzeichen, welche die Skills repräsentieren. Die dazugehörigen Sterne stellen die Perks dar, von denen es insgesamt 280 (inklusive Rangstufen) geben wird. Jeder Skill besitzt also seinen eigenen Perk-Tree. Die Skills lassen sich durch die Anwendung im Spiel steigern, Perks verbessern diese.

„Einhändig" ist zum Beispiel ein Skill. Dazugehörige Perks wären die Waffengattungen Axt, Streitkolben oder Schwert. Sie bestimmen dabei selbst, wie und wo Sie sich spezialisieren möchten.



Wo Berge sind, gibt es Riesen – das wissen Fantasy-Fans und natürlich auch die Entwickler von **Skyrim**.

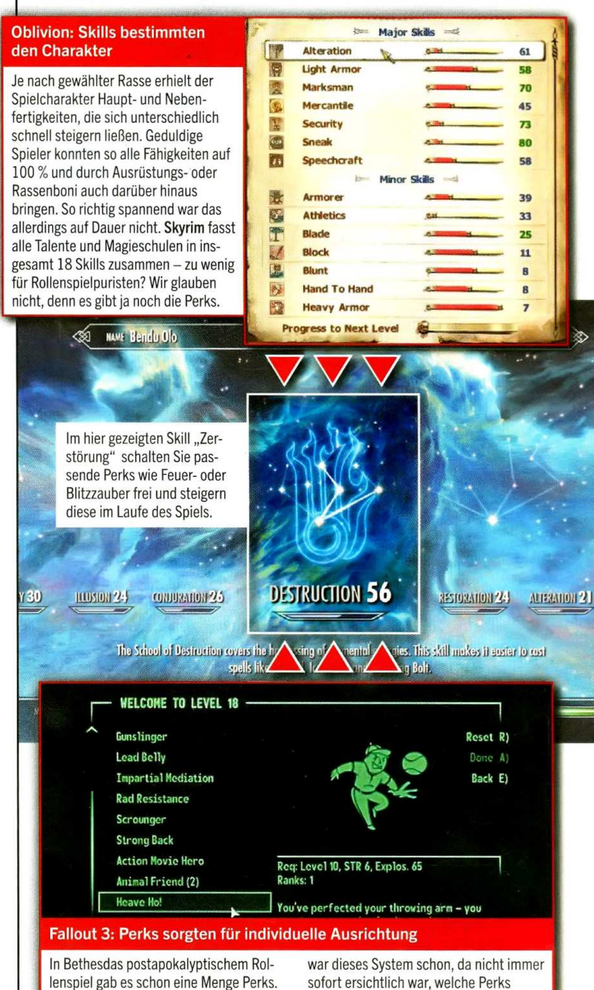
Sie noch nicht besucht haben. Außerdem wirken sich Ihr Ruf bei NPCs, Ihr Verhalten, zuvor gelöste Quests und viele weitere Parameter darauf aus, welche Quests in welcher Art vom Radiant-Story-System verändert werden. Auf diese Weise passt **Skyrim** bestimmte Gegner an Ihre Figur an, aber nicht alle, so wie es in **Oblivion** der Fall war.

Gibt es einen fest vorgegebenen, maximalen Level wie in Fallout 3?

Nein, die Levelgrenzen werden ähnlich wie bei **Oblivion** durch die Skills bestimmt. Solange der Spieler in der Lage ist, durch Spielfortschritte die Fertigkeiten des Charakters zu verbessern, lässt sich auch die Figur weiter leveln. Wer **Skyrim** spielt, merkt schnell, dass die Figur viel schneller als in **Oblivion** levelt, um so an die Perks (Zusatzeffekte) zu gelangen, die einen wesentlich größeren Stellenwert einnehmen als etwa in **Fallout 3**. Mehr dazu finden Sie im Extrakasten „Skills und Perks".

Was tut sich bei der Benutzeroberfläche von Skyrim?

Weder **Oblivion** noch **Fallout 3** stellten PC-Spieler in Sachen Interface so richtig zufrieden. Für **Skyrim** haben die Entwickler über den Tellerrand geschaut und sich von einer Firma mit Apfel als Logo inspirieren lassen. „Mit iTunes lassen sich bequem und übersichtlich große Mengen an Daten verwalten", sagte Todd Howard, Produzent bei Bethesda, jüngst in einem Interview, „und das wollen wir auch in **Skyrim** erreichen." Als zentrales Bedienelement soll eine Art „Kompass" dienen, den der Spieler mit einer Taste aufruft. Von dort verzweigt sich das Menü in die vier Hauptbereiche Magie, Weltkarte, Fertigkeiten und Inventar. Letzteres ist nach Überbegriffen geordnet, die alle dazugehörigen Gegenstände und Zaubersprüche zusammenfassen. Wenn Sie beispielsweise den Begriff „Zerstörung" auswählen, listet das Inventar nur die dazu passenden Inhalte auf. Außerdem soll die Benutzeroberfläche nur dann sichtbar sein, wenn



Oblivion: Skills bestimmten den Charakter

Je nach gewählter Rasse erhielt der Spielcharakter Haupt- und Nebenfertigkeiten, die sich unterschiedlich schnell steigern ließen. Geduldige Spieler konnten so alle Fähigkeiten auf 100 % und durch Ausrüstungs- oder Rassenboni auch darüber hinaus bringen. So richtig spannend war das allerdings auf Dauer nicht. **Skyrim** fasst alle Talente und Magieschulen in insgesamt 18 Skills zusammen – zu wenig für Rollenspielpuristen? Wir glauben nicht, denn es gibt ja noch die Perks.

Im hier gezeigten Skill „Zerstörung" schalten Sie passende Perks wie Feuer- oder Blitzzauber frei und steigern diese im Laufe des Spiels.

Fallout 3: Perks sorgten für individuelle Ausrichtung

In Bethesdas postapokalyptischem Rollenspiel gab es schon eine Menge Perks. Allerdings waren diese eine eigenständige Sammlung von Zusatzfertigkeiten, die nicht an bestimmte Skills gebunden waren, sich aber sehr wohl auf diese auswirkten. Ein wenig unübersichtlich war dieses System schon, da nicht immer sofort ersichtlich war, welche Perks am besten zum eigenen Charakter und dessen Fertigkeiten passten. In **Skyrim** sind die Perks jetzt fest bestimmten Skills zugeordnet, was dem Spieler mehr Übersicht bietet.

Die Region Skyrim ist gekennzeichnet von gigantischen Bergmassiven, die Sie im Laufe der Rollenspielgeschichte erkunden. Dabei geraten Sie in einen Bürgerkrieg und stellen sich mächtigen Drachen entgegen.

Das Abenteuer führt Sie hoch in die Berge, um dort die alte Drachensprache zu lernen.

Abseits vom Eis und Schnee der Berge bietet **Skyrim** unter anderem auch Wald-, Tundra- und Vulkangebiete.

sie benötigt wird. Einzig eine schmale Kompassleiste bleibt permanent am oberen Bildrand eingeblendet. Infoleisten für Lebenspunkte, Magicka (Mana) und Ausdauer kommen erst zum Vorschein, wenn die Werte sich ändern – also etwa beim Kämpfen, Zaubern und Rennen.

Die in **Oblivion** genutzte, limitierte Schnellzugriffsleiste ist Geschichte. Ähnlich wie bei einem Browser soll **Skyrim** eine Favoritenleiste bieten, in die der Spieler beliebige Waffen, Tränke, Zauber und mehr per Drag & Drop ziehen kann, um sie im Spiel bequem alphabetisch sortiert zu benutzen. Klingt super!

Wird es Begleiter, Reittiere, Gilden und Crafting geben?

In **Skyrim** stehen erheblich mehr Begleiter als in **Fallout 3** zur Wahl. Allerdings dienen sie eher dazu, bestimmte Aufgaben zu lösen, nicht als permanenter Kompagnon. Daher verzichtet Bethesda darauf, die Begleiter als tief gehende Persönlichkeiten zu entwickeln. Noch unklar ist, wie Reittiere im Spiel umgesetzt werden. Die Erfahrung aus **Oblivion** zeigt, dass sowohl Entwickler als auch Spieler mit dem Ergebnis nicht zufrieden waren. Dafür dürfen wir uns auf altbekannte wie neue Gilden freuen und auch das Handwerk kommt nicht zu kurz. Schmieden, Alchemie, Kochen und Verzauberung sollen Abwechslung vom Kämpferdasein bieten.

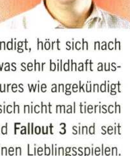
Welchen Umfang wird die Spielwelt haben?

Die Spielwelt wird in etwa so groß sein wie in **Oblivion**, so die Aussage der Entwickler. Allerdings wird sie dem Spieler weitaus größer vorkommen. Das liegt zum Beispiel daran, dass in **Skyrim** Berge nicht nur bloße Hindernisse darstellen, sondern sich erkunden lassen. Abenteuer führen hoch in die Bergregionen, Dungeons verzweigen sich tief ins Felsgestein. Die Spielwelt wird diesmal komplett von Hand erstellt, allein acht Designer sind dafür eingespannt.

Wie lässt sich Skyrim im Vergleich zu Oblivion und Fallout 3 einordnen?

Die Entwickler sehen **Skyrim** eher als Weiterentwicklung von **Fallout 3**, vor allem was Spielmechanik und Charakterentwicklung betrifft. Was die **Elder Scrolls**-Reihe betrifft, lassen sich Stimmung und Setting am besten mit **Bloodmoon**, dem zweiten Add-on zu **Morrowind**, vergleichen. Schon dort durfte der Spieler nordisches Flair und winterliche Landschaften bereisen. Insgesamt will Bethesda jedoch mehr „Einzigartigkeit" vermitteln. In **Oblivion** beispielsweise sahen alle Gebäude einer Stadt so neu aus, als seien sie am selben Tag erbaut worden. In **Skyrim** wird der Spieler an allen Ecken und Enden Spuren längst vergangener Kulturen finden, was die Glaubwürdigkeit der Spielwelt erhöhen soll.

Stefan meint



*„Die Vorfreude auf **Skyrim** ist riesengroß!"*

Was sich da von den Bergen im Norden Tamriels ankündigt, hört sich nach schwerster Rollenspiel-Lawine an. Okay, das ist jetzt etwas sehr bildhaft ausgedrückt – und ob am Ende des Tages wirklich alle Features wie angekündigt umgesetzt sind, weiß noch keiner. Aber warum soll man sich nicht mal tierisch auf einen Titel freuen dürfen? **Morrowind**, **Oblivion** und **Fallout 3** sind seit ewigen Zeiten auf meiner Festplatte und zählen zu meinen Lieblingsspielen. Bethesdas Anliegen, die Stärken der drei genannten Titel zu vereinen, kann ich nur gutheißen. Daher drücke ich dem Team alle Daumen, dass das Projekt auch gelingt. Gebt uns tolle Quests und Charaktere sowie eine stimmige Welt – und alles wird gut!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Piranha Bytes überarbeitet das Kampfsystem und verspricht für **Risen 2** spektakulärere Auseinandersetzungen.

Risen 2

Huch, die Karibik!

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Piranha Bytes | Hersteller: Deep Silver | Termin: 2011 | Text: Sebastian Weber

Fluch der Karibik à la Piranha Bytes – die Fortsetzung von **Risen** geht überraschend neue Wege.

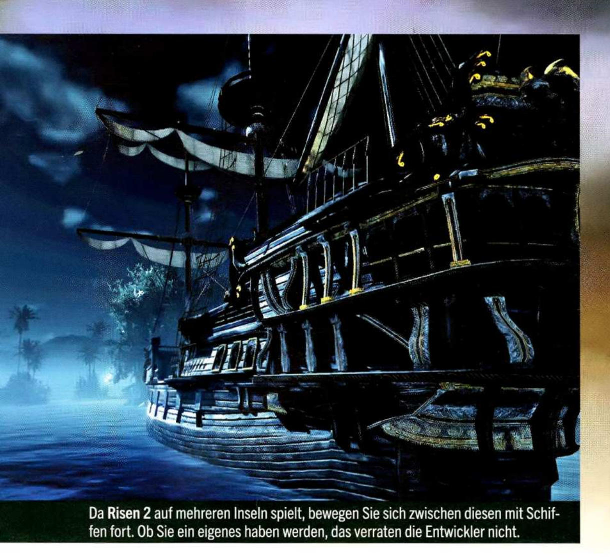
Erinnern Sie sich an den Anfang des Action-Streifens **Stirb langsam: Jetzt erst recht**? Der Protagonist, der New Yorker Cop John McClane, hat in zwei Filmen zuvor fiese Terroristen besiegt und war ein gefeierter Held. Doch vom Ruhm vergangener Tage ist nichts übrig. Seine Frau ist weg, keiner will mehr etwas von dem abgehalfterten Säufer wissen. Diese Ausgangssituation beschreibt sehr gut die Lage des namenlosen Helden im neuen Rollenspiel von Piranha Bytes. Diesen Vergleich zieht Daniel Oberlechner, Brand Manager von Publisher Deep Silver, bei der weltexklusiven Enthüllung von **Risen 2** Anfang Februar in Planegg bei München.

Titanenaufgabe

Risen 2 knüpft an die Geschehnisse von **Risen** an. Ihr Held hat auf der Insel Faranga den Feuertitanen besiegt, der Bösewicht, der Inquisitor, ist tot. Doch der bezwungene Titan war nicht der Einzige seiner Art, die restlichen dieser Monster machen sich über die Welt her und verwüsten weite Teile davon. **Risen 2** setzt in Caldera ein. Die Hafenstadt ist die letzte Bastion der Inquisition, befindet sich aber nicht mehr auf Faranga. In der sogenannten Kristallfestung haben die Gutmenschen Unterschlupf gefunden und suchen einen Weg, um der Titanen Herr zu werden. Dieses Unterfangen bedrohen jedoch Seeungeheuer, die ein Versorgungsschiff nach dem anderen versenken. Der namenlose Held hält sich unterdessen desillusioniert in Caldera auf – anders als in allen anderen vorherigen Spielen von Piranha Bytes ist sein Gedächtnis intakt und die Erinnerungen an sein Versagen plagen ihn. Vom Kampf gezeichnet, verfällt er dem Alkohol. Derweil ist Patty, die verführerische Piratenbraut, die der Held im Vorgänger kennenlernte, mit der erbeuteten Schatzkarte ihres Vaters abgehauen, um den Freibeuter und dessen Schatz zu finden. Das erste Mal greifen Sie ins Spielgeschehen ein, als der Kommandant von Caldera – ebenfalls ein alter Bekannter: Carlos – den Helden zur Arbeit im Hafen scheucht. Dort wurde wieder ein Schiff zerlegt. Unter den Überlebenden: Patty. Die Piratin verrät Ihnen, dass sie weiß,

Screen-Info

Alle Bilder in dieser Vorschau wurden uns von Piranha Bytes und Deep Silver zur Verfügung gestellt. Die gezeigte Grafikqualität entspricht nahezu dem Spiel, nur die Perspektiven sind gestellt.


Da **Risen 2** auf mehreren Inseln spielt, bewegen Sie sich zwischen diesen mit Schiffen fort. Ob Sie ein eigenes haben werden, das verraten die Entwickler nicht.



Was bisher geschah

Sie haben Risen seinerzeit verpasst? Wir fassen die Geschehnisse des ersten Teils kurz zusammen:

Risen startet damit, dass Ihr Held als Schiffbrüchiger auf einer Insel strandet – ohne Erinnerungsvermögen. Schnell finden Sie heraus, dass die Insel in zwei Lager gespalten ist, in die sogenannte Inquisiton und die Banditen. Im Spielverlauf lernen Sie einige Charaktere kennen, etwa Patty, und es stellt sich heraus, dass beide Fraktionen im Grunde dasselbe wollen, nämlich das Eiland vor einem Dämon, dem sogenannten Titan, retten. Der Inquisitor, Anführer der Inquisition, ist der Einzige, der weiß, wie man zu diesem Monster im Vulkan der Insel vordringen kann – er möchte dieses aber kontrollieren, nicht unschädlich machen. Nachdem Sie den Inquisitor getötet haben, stellen Sie im Endkampf dem Titanen und besiegen auch diesen.

wo sich ihr Vater aufhält. Der hat einen Weg gefunden, unbeschadet über die Weltmeere zu schippern. Kurzerhand schließt sich der namenlose Held der hübschen Freibeuterin an, um deren Vater Emanuel Gregorius Stahlbart zu finden, hinter sein Geheimnis zu kommen und so wieder einmal die Welt zu retten.

Piraten, arrrr!

Piranha Bytes ändert für **Risen 2** die Ausrichtung des Szenarios – weg vom europäisch angehauchten Fantasy-Mittelalter hin zu Freibeutern. „Wir wollten einfach mal etwas Neues machen", erklärt Björn Pankratz, seines Zeichens Chef der Story-Abteilung bei Piranha Bytes, diesen Schritt. Doch letztlich ist der Schritt nicht so ungewöhnlich, wie er auf den ersten Blick scheinen mag. Immerhin spielten Piraten bereits früher eine Rolle in Piranha-Bytes-Titeln, so etwa in **Gothic 2: Die Nacht des Raben** und in **Risen**. Die Entwickler sehen ihre Piraten auch nicht so, wie man sie sich klischeehaft vorstellt. Die Jungs aus dem Ruhrpott fassen ihre Freibeuter eher als seefahrende Banditen auf – und die gab es ja schon immer in den Spielwelten von Piranha Bytes.

Mehr Platz

Piranha Bytes erweitert die Spielwelt im Vergleich zu Teil 1 enorm und verfrachtet das Abenteuer auf mehrere Inseln, die Sie nach und nach bereisen. Um zwischen diesen hin und her zu reisen, nutzen Sie passend zum Piraten-Setting Schiffe. Ob die Schaluppen jedoch nur als Taxi fungieren oder ob Sie sich im Spielverlauf einen eigenen Kahn kaufen und frei umhertuckern können, das wird nicht verraten – ausgehend von der Reaktion auf unsere Frage zu diesem Thema schließen wir es aber nicht aus. Dazu kommt noch eine Art Schnellreisesystem, mit dem Sie sich an Land zu den einzelnen Arealen bewegen können. Wie viele Inseln es geben wird oder wie groß die Spielwelt insgesamt ausfällt, verrät Björn Pankratz nicht. Dafür deutet er an, dass sich die einzelnen Landflecken bezüglich Vegetation sowie Monsterpopulation unterscheiden. Es soll also neben dicht bewachsenen Gebieten auch karge und düstere Abschnitte geben. Solche unterschiedlichen Landschaftsarten lassen sich in **Risen 2** leichter und vor allem realistischer umsetzen als im Vorgänger, der nur eine Insel umfasste.

Stadtgespräch

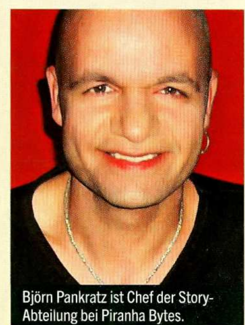
Realitätsnähe spielt für Piranha Bytes bei **Risen 2** eine wichtige Rolle, weshalb alle Charaktere und Monster eigene Tagesabläufe erhalten. Schlurfen Sie also nachts durch eine Stadt, treffen Sie keine Händler an und in der Wildnis begegnen Ihnen andere Biester als am Tag. Aus den glaubwürdigen Verhaltensmustern seiner Mitmenschen zieht der Protagonist sogar Nutzen. Ein Beispiel: In der Freibeutersiedlung Antigua belauschen Sie ein Gespräch zwischen zwei NPCs. Dabei erfahren Sie, dass ein Bekannter der beiden einen Schatz bewacht. Allerdings legt der Gute immer zur selben Zeit eine Pause ein und lässt seinen Schatz aus den Augen – die perfekte Gelegenheit, die Goldmünzen zu stehlen. Wer in **Risen 2** mit Scheuklappen durch die Gegend wetzt, verpasst so manche Nebenquest oder Hilfestellung.

Alternative Lösungswege

Björn gibt uns ein Beispiel für eine Mission, die Sie in Antigua lösen sollen: Der namenlose Held benötigt eine Kanone – wofür, wird nicht verraten. So ein Kaliber bekommen Sie nur von dem Fachmann namens Wilson. Der Typ will Ihnen aber nichts verkaufen, da Antigua unter Embargo steht. Wilson lässt sich nun auf verschiedene Arten überzeugen, mit Ihnen zu handeln. Die einfachste Methode ist, ihm so viel Schotter zu bieten, dass er seine Bedenken vergisst. Angenehmer für Ihren Geldbeutel ist der zweite Ansatz. Im Gespräch erfahren Sie, dass der örtliche Büchsenmacher eine Pistole in Besitz hat, ein wertvolles Erbstück Wilsons. Der Büchsenmacher ist aber nicht gut auf Wilson zu sprechen. Solange Sie nicht verraten, dass die Wumme für Ihren verhassten Auftrag-


Die Spielwelt von **Risen 2** dürfen Sie wie immer nach Belieben auch abseits der Wege durchstreifen. Ladezeiten gibt es dabei nur, wenn Sie von einer Insel zur anderen reisen.

„Risen 2 wird nicht so unglaubwürdig wie andere Rollenspiele!"


Björn Pankratz ist Chef der Story-Abteilung bei Piranha Bytes.

Bei unserem Vor-Ort-Besuch sprachen wir mit dem Verantwortlichen für die Hintergrundgeschichte von Risen 2.

PC ACTION: Ihr habt das Setting geändert, jetzt geht es um Piraten. Glaubt ihr, das könnte eure Fans abschrecken?
PANKRATZ: „Nein, gar nicht. Ganz ketzerisch gesagt: Wenn du Inquisition sagst, aber Paladine meinst, dann kommst du auch mit Piraten durch. [lacht] Wir haben immer versucht, den klassischen Fantasy-Figuren unsere eigene Farbe zu geben. Ein Ork etwa war bei uns nie ein grünes, goblinähnliches Wesen mit großen Hauern, sondern hat eher ausgesehen wie ein übergroßer, menschlicher Schimpanse. Dem Piraten-Setting geben wir ebenso unsere eigene Note und davon lebt diese Welt."

PC ACTION: Was sind aus deiner Sicht die größten Unterschiede zwischen Risen und Risen 2?
PANKRATZ: „**Risen 2** ist viel größer und viel detailreicher. Die Spielwelt ist dichter und die Interaktionsmöglichkeiten darin sind besser. In **Risen** haben wir den Spieler abschnittsweise mit dem Storyverlauf alleine gelassen. In **Risen 2** bereiten wir die Geschichte intelligenter auf, es passiert an jeder Ecke irgendwas Interessantes. Und es gibt etliche NPCs, die dem Spieler den Hintergrund der Spielwelt erklären, sprich der Spielverlauf besteht nicht nur aus stumpfem Abgrasen von Quests und Dungeons – das hat sich deutlich verbessert. Dazu kommt, dass die Story von **Risen 2** wirklich spannend ist und Wendungen besitzt. Ein Kritikpunkt an **Risen** war, dass die Geschichte sehr durchschaubar war. Ich denke, da haben wir uns bei **Risen 2** auf jeden Fall verbessert, denn wir verpacken etliche unerwartete Entwicklungen in der Story. Da bin ich auch wirklich gespannt, wie unsere Fans darauf reagieren werden."

PC ACTION: Ihr nutzt nun Motion Capturing und Gesichtsanimationen. War das eine große Umstellung für euch in der Entwicklung?
PANKRATZ: „Die Umstellung war immens. Wir mussten uns da komplett neu ausbilden. Wir haben zwar teilweise ein paar Sachen per Outsourcing an Zulieferer rausgegeben, aber das klingt einfacher, als es ist. Zum Beispiel müssen wir mit der Hälfte unseres Teams zu einem Zulieferer fahren und dort rumhampeln, da wir kein eigenes Motion-Capturing-Studio haben. Danach bekommst du irgendwelche Daten, die du irgendwie zum Funktionieren bringen musst. Und das ist eine ganz andere Geschichte als mit den Animationsskeletten unserer früheren Spiele. Es ist also eine riesige Umstellung gewesen, die sich aber auf jeden Fall gelohnt hat."

PC ACTION: Wie würdest du Risen 2 von Konkurrenzspielen abgrenzen?
PANKRATZ: „Unsere Welt ist nicht so unglaubwürdig wie in vielen anderen Spielen. Da stehen gerne mal Truhen herum, in denen nichts oder Quatsch drin ist. Wir versuchen, unsere Spielwelt zumindest etwas plausibler zu erklären. Sprich: Wenn irgendwo eine Truhe steht, dann gehört die meistens auch jemandem und es gibt eine Geschichte dazu. Aber viele Rollenspiele wirken ja auch an anderen Stellen künstlich. Du bekommst zum Beispiel einen Auftrag, musst dann von Pontius zu Pilatus laufen, meist durch die gesamte Spielwelt und aus völlig unplausiblen Gründen. Am Ende gibst du deine Quest ab und es kommt der nächste Charakter. Du hast also gar keine Chance, dich richtig in eine Situation hineinzudenken. Und das versuchen wir eben besser zu machen."

PC ACTION: Inzwischen ist ja Arcania: Gothic 4 erschienen. Wie ist eure Meinung zu dem, was aus eurem Baby wurde?
PANKRATZ: „Als sich unsere Wege und die der **Gothic**-Serie trennten, haben wir Spellbound alles Gute bei dem Versuch gewünscht, **Gothic** fortzuführen. Wir hegen also keinen Groll gegen die Jungs oder so. Gut, nun kam **Arcania: Gothic 4** raus und ich selbst habe es auch gespielt. Und in meinen Augen entspricht es den Wertungen, die die Presse gegeben hat. Es ist ein solides Spiel, aber wir hätten es anders gemacht."

PC ACTION: Also besser?
PANKRATZ: „Anders."

Neu: Schusswaffen und Kanonen

Pfeil und Bogen sind Vergangenheit – Risen 2 öffnet das Kapitel Schießpulver.

Schusswaffen in **Risen 2** funktionieren im Spielverlauf ähnlich wie die Fernkampfwaffen im Vorgänger. Neben Pistolen und Gewehren gibt es auch Schiffskanonen. Der Erfolg bei der Bedienung von Schusswaffen unterliegt dem entsprechenden Skill, den Sie zunächst bei einem passenden Lehrmeister erlernen müssen – wie immer eben.


KANONEN: Die dicken Kaliber dürfen Sie an bestimmten Stellen im Spielverlauf nutzen, etwa gegen Gegnermassen oder andere Schiffe.

AUSWAHL: Von den mobilen Knarren gibt es unterschiedliche Ausführungen, auch mit Bajonett. Ob man dieses im Nahkampf verwenden kann, ist noch unklar.

geber gedacht ist, verkauft Ihnen der Büchsenmacher diese. Verplappern Sie sich jedoch, müssen Sie einen anderen Weg finden. Die direkteste Vorgehensweise wäre, den Büchsenmacher niederzuschlagen und die Pistole an sich zu nehmen. Oder aber Sie klauen die Knarre nachts aus dem Lager. Als Gentleman dagegen beweisen Sie dem Büchsenmacher in einer Reihe von Duellen, dass Sie ein Mann von Ehre sind. Gleich wie Sie es anstellen – solange Sie das Erbstück besorgen, ist Wilson glücklich. Darüber hinaus gibt es noch eine dritte Lösung der Quest. Wilson fühlt sich einsam, da er schon lange nicht mehr mit einer Frau zusammen war. Mit genug Süßholz überzeugen Sie das Freudenmädchen Grace davon, Wilson ranzulassen. Oder aber Sie

Prächtig: Der Tag-und-Nacht-Wechsel in Risen 2

Wie im Vorgänger orientiert sich das Verhalten aller Kreaturen wieder an einem realistischen Tag-und-Nacht-Wechsel. Neben den spielerischen Auswirkungen begeistert dabei vor allem die verbesserte Optik.



Wie lang ein virtueller Tag in **Risen 2** in Echtzeit dauert, wissen wir noch nicht. Je nach Tageszeit ändert sich das Verhalten und der Aufenthaltsort von Nichtspielercharakteren und Tieren. Im Dunkeln treffen Sie im Wald also durchaus auf andere Gegner als im Hellen. Dazu kommen Wettereffekte und Wolken, die nicht mehr nur als Textur am Himmel kleben, sondern wirklich physikalisch korrekt berechnet werden. Dank der neuen Grafiktechnik ein toller Anblick.

erhöhen Wilsons Charme, indem Sie Bares auf den Tisch legen.

Offener Spielablauf

Piranha Bytes hat aus **Risen** gelernt und stellt die Erzählstruktur in **Risen 2** auf den Kopf. Während **Risen** offen anfing und die Handlung gegen Ende hin immer schmaler und linearer wurde, startet **Risen 2** mit starken Vorgaben, führt den Spieler besser, öffnet seine Spielwelt und Story mit zunehmender Spielzeit immer weiter und umfasst am Ende deutlich mehr Quests als der Vorgänger. Zu Kampfsystem und Magie äußert sich Pankratz nicht, doch beides soll verglichen mit **Risen** etwas völlig Neues sein. Was Piranha Bytes aber enthüllt, ist die neue Waffengattung „Schusswaffen" (siehe Kasten links). Doch es gibt nicht nur andere, sondern auch mehr Waffen. Viele **Risen**-Spieler beschwerten sich darüber, dass man zu wenig Ausrüstungsgegenstände fand. Deshalb gibt es nun Hüte, Stiefel, Handschuhe, Oberteile, Hosen und so weiter. In einem übersichtlichen Inventar lässt sich der Held damit einkleiden, Filter- und Vergleichsfunktionen inklusive.

Grafisch auf der Höhe

Zwar basiert **Risen 2** auf dem gleichen Grafikmotor wie Teil 1, doch die Charaktermodelle sehen viel detaillierter aus als im Vorgänger. Die Vegetation sowie die Architektur der Gebäude wirken überaus realistisch. Dazu kommen neue Technologien (zumindest für ein Piranha-Bytes-Spiel) wie Motion Capturing und Gesichtsanimationen. In **Risen** bewegten die Charaktere ihre Gesichter im Gespräch fast immer gleich. In **Risen 2** können die Jungs und Mädels nun die Augenbrauen bewegen, die Mundwinkel verziehen, lachen oder böse schauen und so weiter. Einziger Wermutstropfen: All diese Dinge fehlten in der präsentierten Version des Spiels. Jedoch hat **Risen 2** noch nicht einmal den Alphastatus erreicht und weder Piranha Bytes noch Publisher Deep Silver wollen sich zu einem Veröffentlichungstermin äußern. Pankratz schätzte, dass die Entwicklung etwa zu 80 Prozent fertiggestellt sei. Allerdings wollen die Jungs sich weiterhin von der **Gothic 3**-Schmach entfernen und planen deshalb viel Zeit für die Qualitätssicherung ein.



Auf den verschiedenen Inseln warten unterschiedliche Gegner auf Sie. Eine solche Echse sollte aber keine große Gefahr sein.

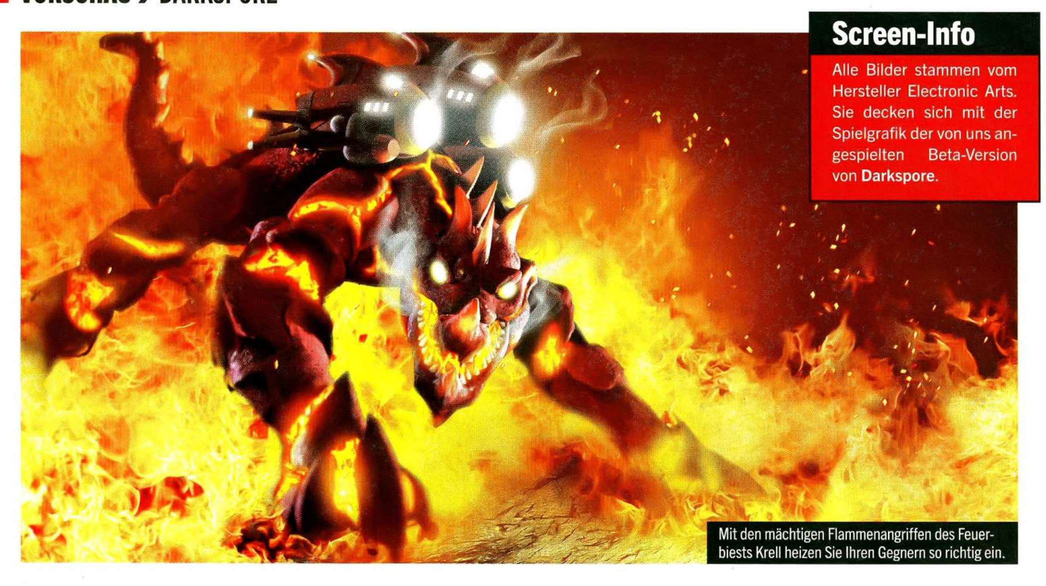
Sebastian meint



„Steht schon jetzt auf meiner Most-Wanted-Liste!"

Der erste Blick auf **Risen 2** hat mich überrascht. Das Rollenspiel macht im Vergleich zum Vorgänger einen enormen grafischen Sprung. Der Held bewegt sich toll und auch die Spielwelt wirkt so einladend, dass ich das Verlangen verspüre, die Inseln ausgiebig zu erkunden. Die zweite Überraschung war der Wechsel des Settings. Der Held hat sich verändert, es geht um Piraten und Seefahrt – alles scheint anders. Doch die Grundwerte, die man von einem Risen 2 erwarten würde, sind alle noch vorhanden, sogar verbessert. Denn Piranha Bytes hat verblüffend gut hingehört, was den Fans gefällt und was sie sich wünschen.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10


Mit den mächtigen Flammenangriffen des Feuerbiests Krell heizen Sie Ihren Gegnern so richtig ein.

Screen-Info

Alle Bilder stammen vom Hersteller Electronic Arts. Sie decken sich mit der Spielgrafik der von uns angespielten Beta-Version von **Darkspore**.

Darkspore

Geh auf Sporensuche!

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Maxis Software | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 1. April 2011

Text: Viktor Eippert

Hurra, die geschlossene **Darkspore**-Beta ist da! Und wir spielten natürlich Probe.

Manche Dinge im Leben kann man nicht oft genug betonen: Gelber Schnee ist bähbäh, sieben Bier sind auch ein Schnitzel und **Darkspore** hat trotz seines Namens kaum etwas mit dem knuddeligen Evolutionsspiel **Spore** gemeinsam. Ganz im Gegenteil: Im erwachsenen Action-Rollenspiel scheuchen Sie wie im Paradevorbild **Diablo** Ihre Helden in einer isometrischen Perspektive durch die Spielwelt, klicken Scharen von Monstern tot und machen Jagd auf tolle Items.

Rudelprügeln

Ja, ganz recht, wir haben uns eben nicht vertippt: Helden. Mehrzahl! In **Darkspore** dirigieren Sie zwar nur einen Recken zur gleichen Zeit, verfügen aber über ein Team aus insgesamt drei Spielfiguren, die Sie per Tastendruck wechseln können. Ist Ihr Fernkämpfer beispielsweise von Feinden umringt, retten Sie ihn mit einem Wechsel zum stark gepanzerten Kämpfer der Sentinel-Klasse und nutzen so die Stärken und Schwächen der Squad-Mitglieder aus. In der Theorie zumindest, denn das System funktioniert nur dann einwandfrei, wenn Sie Ihr Heldentrio vor dem Kampfgetümmel ausgewogen zusammensetzen. Während unsere Tempest-Klasse (eine Art Magier) mit ihren überstarken Spezialattacken ganze Horden von Monstern hinwegfegte, mühte sich unser Nahkämpfer vergleichsweise lange mit den Angreifern ab.

Das grenzt an Kastration!

Deutlich mehr Bauchschmerzen bereitet uns jedoch, dass jede Spielfigur nur eine extrem dürftige Auswahl von vier Fähigkeiten beherrscht (die zudem fest vorgeschrieben sind) – drei für sich


Helden der Wächter-Klasse sind langsam und schwerfällig, doch wo sie hinschlagen, läuten die Glöckchen. Außerdem stecken sie selbst viel weg.


Wer im Spieler-gegen-Spieler-Modus siegreich vom Feld ziehen will, muss die Stärken und Schwächen seines Heldentrupps richtig ausspielen.

DNA – die „Währung" des Editors: Wie viele und wie gute Teile Sie Ihren Zöglingen anpappen dürfen, hängt von der gesammelten DNA ab, die Widersacher in Form von den links abgebildeten Spiralen fallen lassen. Die DNA gilt fürs gesamte Team, Sie müssen also abwägen, wen Sie verbessern!

Steckbrief: Neben der Heldenstufe stehen hier Rasse und Klasse der Figur. Die Völker sind in fünf Genetik-Typen unterteilt, während es drei unterschiedliche Klassen gibt.

Kern der Sache: Im Editor verpassen Sie den Charakteren einen neuen Anstrich oder rüsten sie mit besseren Körperteilen aus.

Statuswerte: Die Charakterwerte des ausgewählten Helden sind rechts angeordnet. So sehen Sie sofort die Auswirkungen eines neuen Objekts.

Reservebank: Hier unten finden Sie all Ihre verfügbaren Helden. So können Sie schnell einen herauspicken, um ihn im Editor anzupassen. Je weiter Sie im Spiel voranschreiten, desto mehr Spielfiguren schalten Sie frei.

Im Kreatureneditor färben Sie Ihre Helden neu ein und bringen gefundene Körperteile an sie an. Ersteres dient nur der Optik, Zweiteres erhöht die Statuswerte.

selbst und eine weitere, die den anderen zwei Teammitgliedern zugutekommt. Das ergibt dank des Dreierteams summa summarum also ein winziges Repertoire aus fünf Angriffsfähigkeiten, die Sie obendrein nicht mal mit Fähigkeitspunkten in der Stufe steigern können. Den Tag, an dem entschieden wurde, dass Charakterentwicklung in einem Action-Rollenspiel nichts verloren hat, haben wir offensichtlich verpennt. Immerhin verzichtet **Darkspore** nicht komplett auf die Individualisierung der Helden. Besiegte Gegner hinterlassen nämlich zahlreiche Körperteile für Ihre Recken (das klingt jetzt makaberer, als es eigentlich ist). Diese Objekte stellen quasi das **Darkspore**-Äquivalent zu Ausrüstungsgegenständen dar. Die Fundstücke pappen sie dann im aus **Spore** bekannten Charaktereditor an Ihre Spielfiguren und erhöhen so Statuswerte wie Trefferpunkte, Energie und Angriffsschaden.

Lichtstreif am Horizont

Einen wesentlich besseren Eindruck hinterließ der PvP-Modus bei uns. Dort treten Sie entweder allein oder in Teams von bis zu vier Leuten mit den in der Kampagne herangezüchteten Heldentrupps an. Im Vergleich zur Kampagne nehmen taktische Wechsel und das Ausspielen der Stärken und Schwächen der unterschiedlichen Spielfiguren einen wesentlich höheren Stellenwert ein. Die Kämpfe gehen flott von der Hand und sorgen für Spaß. Allerdings bleibt noch die Frage offen, ob Maxis das für die Spielerpaarungen verantwortliche Matchmaking-System in der finalen Version ordentlich hinbekommt. Denn damit steht und fällt der PvP-Spielspaß.

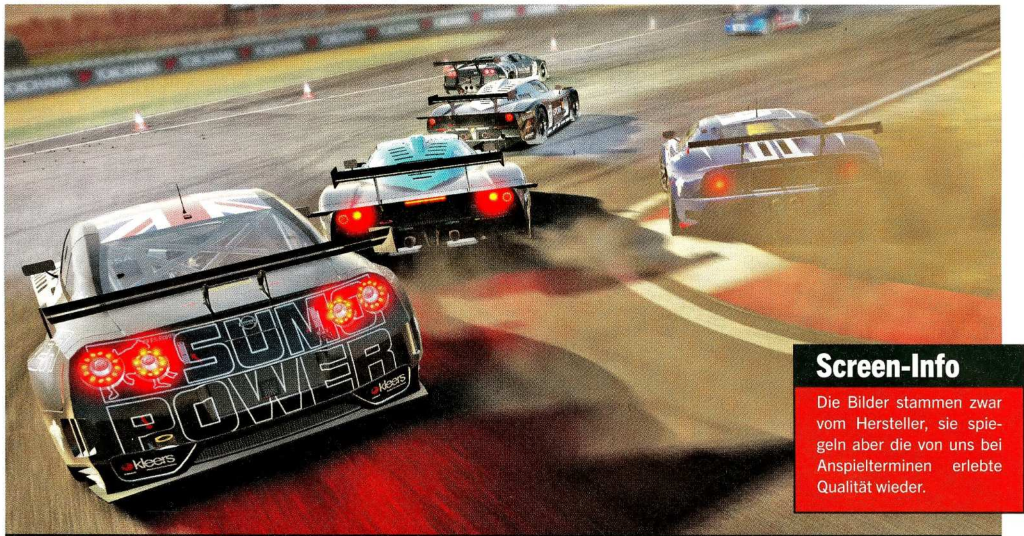

Auch Kämpfe gegen riesige Bossgegner gibt es bei **Darkspore**. Wenn Sie so ein Riesenvieh bezwingen, winkt besonders gute Beute.

Viktor meint

„Welcher Schelm hat die Charakterentwicklung geklaut?"

Ich mag Action-Rollenspiele aus drei Gründen: dem unkomplizierten Gameplay, der Sammelwut und dem Hochzüchten meines Alter Ego. Unkompliziertes Gameplay? Check! Massig Items zum Sammeln? Check! Charakterentwicklung? Fehlanzeige! Jetzt kann man natürlich argumentieren, dass jeder der zahlreichen Helden andere Skills beherrscht. Das ändert trotzdem nichts daran, dass ich mich nach höchstens zwei Stunden nach einem tiefgängigeren Skill-System verzehre und Abwechslung vermisse. Wie stark sich das nun letztendlich auf den Langzeitspaß auswirkt, wird der Test in der nächsten Ausgabe zeigen.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Ausflüge ins Kiesbett bringen in **Shift 2** ein Andenken in Form von Schmutz auf der Strecke mit sich. Die nächste Fahrt durch diese Kurve wird also garantiert rutschiger.

Screen-Info

Die Bilder stammen zwar vom Hersteller, sie spiegeln aber die von uns bei Anspielterminen erlebte Qualität wieder.

Need for Speed: Shift 2 Unleashed

PS, ich liebe dich!

Genre: Rennspiel | Entwickler: Slightly Mad Studios | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 31. März 2011

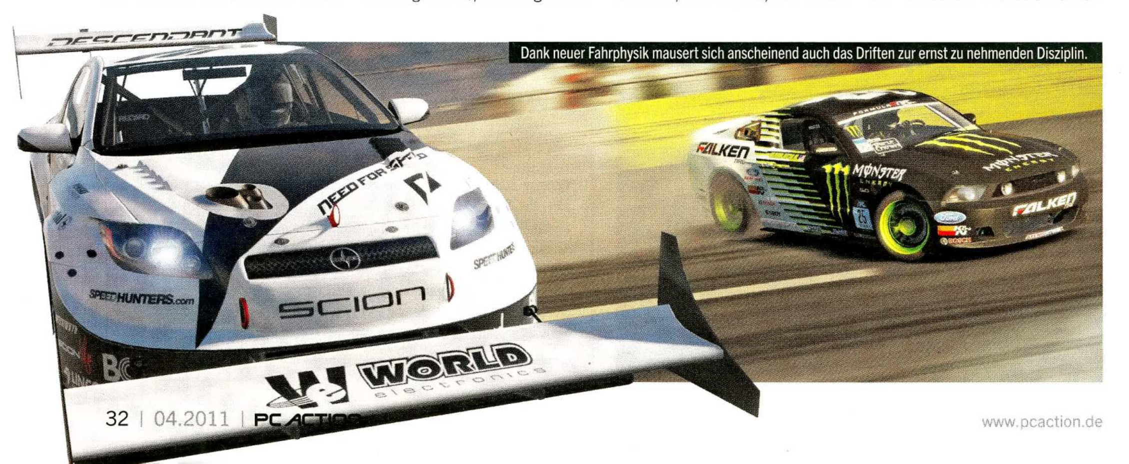
Text: Christoph Schuster

Das neue **Shift** ist so gut, dass es ohne das **Need for Speed**-Gütesiegel auskommt!

Wie es sich für eine echte Fortsetzung gehört (derzeit wohl eher: gehören sollte), verfügt **Shift 2 Unleashed** über zahlreiche Verbesserungen: eine leistungsstärkere Engine, das motivierende Autolog, spannende Nachtrennen oder auch die mitreißende Helmkamera. Dabei könnte letzten Endes der Verzicht auf den Titel **Need for Speed** (zumindest hinsichtlich der Marketing-Maßnahmen) den wichtigsten Schritt markieren. Wenn wir die Welt nämlich zur Abwechslung mal nüchtern betrachten (ein abscheulicher Gedanke!), bestand darin das Hauptproblem des Vorgängers: **Shift** war ein verdammt gutes Rennspiel (PCA-Wertung: 88 %), allerdings konnte es mit seinem ernsthafteren Gameplay nie die Erwartungen erfüllen, die Fans an ein **Need for Speed** knüpfen.

Wehe, wenn es losgelassen!

Nach einer intensiven Anspielsession können wir nun bestätigen: Mit Teil 2 gibt sich **Shift** so „unleashed", also befreit, wie Mesut Özil nach dem Wechsel zu einem fähigen Fußballverein. Dementsprechend setzen die Entwickler selbstbewusst auf eigene Stärken. Diese liegen zum Teil in der realitätsnahen Fahrphysik. **Shift 2** fällt hier akkurater aus als der Erstling, erreicht jedoch trotz aller Anstrengungen nicht den Realitätsgrad der aktuellen Konsolenkonkur-



Dank neuer Fahrphysik mausert sich anscheinend auch das Driften zur ernst zu nehmenden Disziplin.

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen! Deshalb starten Sie Ihre Karriere erst mal mit etwas zahmeren Boliden wie diesem Toyota.



Trotz großer Auswahl machen den Großteil des Fuhrparks natürlich hochgezüchtete Rennmaschinen wie dieser BMW GT 3 aus.

Limited und Standard-Edition

Mittlerweile gehört es zum guten Ton für große Spieleproduktionen, dass sie in verschiedenen Editionen in die Ladenregale gelangen. Im Gegensatz zu anderen, oft aufwendiger gestalteten Sammlerstücken müssen Sie bei **Shift 2 Unleashed** aber schon relativ genau hingucken, um die Unterschiede zwischen der Limited Edition und der Standardfassung zu erkennen. Neben dem „Limited Edition"-Schriftzug am oberen Rand kommen lediglich der rechte Rennbolide auf dem Cover sowie die Zahl 2 im Titel in Goldgelb daher statt wie bei der Standardverpackung in Rot. Im Gegenzug schlägt die Limited Edition für PC mit sozialverträglichen 50 Euro zu Buche und liefert ordentlich Inhalt: Wie bei Rennspielen üblich bekommen Sie exklusive PS-Monster, nämlich den Nissan Silvia spec.R Aero, den Alfa Romeo Giulietta QV sowie den Lamorghini Murciélago LP640. Außerdem bereichern 40 zusätzliche Rennevents Ihre Karriere.



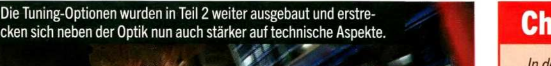
renten **Forza 3** (Xbox 360) und **Gran Turismo 5** (PS3) oder der PC-Simulations-Großtat **GTR 2**.

Im Dunkeln gut munkeln

Nicht zu viel versprochen haben uns die Entwickler dafür in Sachen Nachtfahrten. Die Wettbewerbe in tiefster Finsternis üben einen besonderen Reiz aus und stellten uns vor ganz eigene Herausforderungen. Wehe dem, der hier seine Scheinwerfer demoliert ... Am intensivsten erlebten wir die Nachtfahrten aber in Kombination mit der Helmkamera. Die Enge des Blickfeldes und die umgebende Finsternis lösen beinahe klaustrophobische Gefühle aus und stellen enorme Ansprüche an den Fahrer. Allgemein bestätigten die ausführlicheren Testfahrten dieser Preview unseren Ersteindruck: Die Helmkamera bereichert das Fahrerlebnis und sorgt für eine noch intensivere Rennerfahrung als die ohnehin schon gute Cockpitsicht des ersten **Shift**. Kann also gut passieren, dass Ihre Beifahrerin Ihnen nach einer Fahrt durch eine virtuelle Schikane vor den Bildschirm reihert. Das sind eben die Schattenseiten des Fortschritts.

Fahrschule 2.0

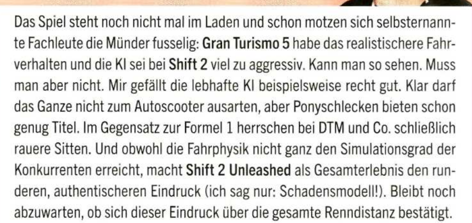
Bei all dem Simulationsgeplapper dürfte natürlich der eine oder andere mit Grauen an 700 Seiten dicke Handbücher und bitteres Lehrgeld denken. Weit gefehlt. Zum einen konnten wir durch zahlreiche Einstellmöglichkeiten und Fahrassistenten das Spiel gut unserem exquisiten Geschmack und Können anpassen. Zudem beinhaltet **Shift 2** ausführliche Fahrschulen. Hier treten reale Rennprofis vor die Kamera, um Ihnen die Grundlagen einer Disziplin zu verklickern. Anschließend absolvieren Sie Trainingskurse und steigern sich so Stück für Stück vom MPU-Versager zum Feierabend-Schumi. Dass wir ausgerechnet in der Driftfahrschule unsere ersten Übungserfahrungen sammelten, ist übrigens kein Zufall. Diese Disziplin funktionierte im Vorgänger eher schlecht als recht. Diesmal ist die Lernkurve zum Glück angenehmer und die Drift-Physik wurde von Grund auf neu entwickelt. So genügen die Rutschpartien endlich dem Qualitätslevel, den die anderen Spielmodi vorlegen. Also alles eitel Sonnenschein? Tatsächlich fällt es uns aktuell schwer, nach einigen Stunden Spielzeit echte Mängel zu erkennen. Der Fuhrpark bietet eine feine Auswahl von einsteigerfreundlichen Serienkarossen über Klassiker und Exoten bis zu waschechten PS-Bestien. Das aus **NfS: Hot Pursuit** bekannte Autolog schürt obendrein auch in **Shift 2** Missgunst und Rivalitäten, wirkt also als perfekter Motivationsmultiplikator. Sieht also ganz nach einem Start-Ziel-Sieg aus.



Die Tuning-Optionen wurden in Teil 2 weiter ausgebaut und erstrecken sich neben der Optik nun auch stärker auf technische Aspekte.



Christoph meint



„In der Tendenz fast so viele Punkte wie ich in Flensburg!"

Das Spiel steht noch nicht mal im Laden und schon motzen sich selbsternannte Fachleute die Münder fusselig: **Gran Turismo 5** habe das realistischere Fahrverhalten und die KI sei bei **Shift 2** viel zu aggressiv. Kann man so sehen. Muss man aber nicht. Mir gefällt die lebhafte KI beispielsweise recht gut. Klar darf das Ganze nicht zum Autoscooter ausarten, aber Ponyschlecken bieten schon genug Titel. Im Gegensatz zur Formel 1 herrschen bei DTM und Co. schließlich rauere Sitten. Und obwohl die Fahrphysik nicht ganz den Simulationsgrad der Konkurrenten erreicht, macht **Shift 2 Unleashed** als Gesamterlebnis den runderen, authentischeren Eindruck (ich sag nur: Schadensmodell!). Bleibt noch abzuwarten, ob sich dieser Eindruck über die gesamte Renndistanz bestätigt.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Der übertriebene Glanzeffekt ist Geschmackssache, davon abgesehen ist die Grafik aber prächtig.

Screen-Info

Bei unserem Vor-Ort-Besuch in Budapest durften wir das Spiel anspielen und können daher bezeugen, dass die Grafik tatsächlich so poliert aussieht wie auf den von Ubisoft zur Verfügung gestellten Bildern.

Might and Magic Heroes 6

Strategischer Rückzug?

Genre: Runden-Strategie | Entwickler: Black Hole Studios | Hersteller: Ubisoft | Termin: 2011 (vermutlich Sommer)

Text: Peter Bathge

Anspieleindruck: Geht die neue Einsteigerfreundlichkeit zulasten der Spieltiefe?

Seit 1995 ist die **Heroes of Might and Magic**-Serie die maßgebliche Instanz für Runden-Strategie-Fans mit einer Vorliebe für Taktikkämpfe. Für Teil 6 hat Ubisoft den Titel der Reihe umgestellt, künftig schimpfen sich die Fantasy-Spiele mit den Zug-um-Zug-Gefechten **Might and Magic Heroes**. Ob beim jüngsten Vertreter der Serie der Name die größte Neuerung darstellt, überprüften wir bei einem Vor-Ort-Besuch in Budapest bei den Black Hole Studios.

Story? Abwesend!

In **Heroes 6** schmieden Sie in fünf Kampagnen mit je vier Missionen ein Bündnis der vorherrschenden Fraktionen der Welt Ashan (Menschen, Totenbeschwörer, Orks, Dämonen und eine noch unbekannte Rasse). Anlass ist der Plan eines gefallenen Erzengels, die Apokalypse vorzuverlegen. Die Schicksale der fünf Sprösslinge des Herzogs Slava Griffin stehen dabei im Vordergrund, doch davon und von der, laut Produzent Erwan le Breton, „epischen" Erzählung gab es in der von uns angespielten Version nur eine vage Andeutung. Stattdessen erlebten wir eine Mission des zweiteiligen Tutorial-Prologs. In der Rolle des jungen Slava behaupteten wir uns gegen dessen Erzfeind Gerhart, der Jagd auf friedliche Orks macht.

Änderungen? Dezent!

Slava steuern Sie aus der gewohnten Vogelperspektive über eine mit Monstergruppen, Rohstoffgebäuden und Schätzen vollgestopfte Übersichtskarte. Diese sieht im Wortsinn blendend aus: Satte grüne Wiesen und kristallblaue Flussläufe strahlen so hell, als wäre in Ashan kürzlich ein Kernkraftwerk explodiert. Auch bei den Animationen und der Texturqualität ist der grafische Sprung im Vergleich zu **Heroes 5** offensichtlich. Die Veränderungen am Spieldesign schlummern dagegen unter der Oberfläche: Während Sie in den Vorgängern noch Wirtschaftsgebäude annektieren konnten, nachdem Sie nur deren Wächter besiegt hatten, ist das künftig nicht mehr so einfach. Jede Stadt ist der Knotenpunkt eines Kontrollbezirks, in dessen Radius alle Sägewerke oder Kristallminen dem Besitzer dieses Verwaltungsortes gehören. Um dem Gegner die Gebäude abzuluchsen und damit die auf drei Typen zurechtgestutzten Rohstoffe (Holz, Eisen und Kristalle) zu erhalten, müssen Sie die dazugehörige Stadt einnehmen. Die Entwickler wollen so für direkte Konfrontationen und häufigere Belagerungen sorgen. Allerdings büßt das Spiel dadurch auch Spieltiefe ein, denn es ist nicht mehr möglich, Feinde durch die Besetzung der Wirtschaftsanlagen aus der Reserve zu locken. Damit die Spieler mehr Zeit abseits ihrer ausbaubaren Städte verbringen, hat Black Hole zudem einen überregionalen Einheitenpool geschaffen, aus dem Sie Krieger für Ihre Armee rekrutieren. Sofern Sie in einer Metropole die entsprechende Kaserne errichtet haben, können Sie dort alle Wesen eines Typs anheuern – der aus den Vorgängern bekannte Ritt von einem Ausbildungszentrum zum nächsten entfällt. Das kommt zwar Einsteigern so gelegen wie der plötzliche Tod des reichen Erbonkels, doch Profis sehen diese Neuerung zweifellos als weiteren Schritt zur Vereinfachung des **Heroes**-Spielprinzips. Aber keine Sorge, das Treiben auf dem Bildschirm bleibt fordernd genug:



Mauerbrecher: Bei Belagerungen kommen Katapulte zum Einsatz. Die Geschosse der mächtigen Steinschleudern zerbröseln die Mauern feindlicher Burganlagen. Um die Steinwälle einzureißen, benötigen Sie nun meist mehr als einen Schuss. Dafür können jetzt auch normale Einheiten Mauern angreifen.

Allzweckwaffe: Distanzkämpfer wie die Armbrustschützen der Zuflucht-Fraktion sind immer noch übermäßig stark, besonders mit den in Teil 6 häufiger vorkommenden Mehrfachangriffen während einer Runde. Immerhin versucht der KI-Gegner verstärkt, diese Fernkampftruppen gezielt auszuschalten.

Breiter Schild: Die Entwickler haben viele Einheiten und deren Spezialfähigkeiten überarbeitet. So erhalten verbündete Truppen in der Nähe von Lanzenträgern einen Verteidigungsbonus. Zudem sind die Männer mit den Speeren in der Lage, zwei Gegner gleichzeitig zu treffen, wenn diese zu nahe beieinander stehen.

Vertrauter Anblick: Bereits vor 400 Jahren (so weit in der Vergangenheit spielt die Handlung von **Heroes 6** im Vergleich zum Vorgänger) setzte das Greifenimperium in den Gefechten mit Vorliebe auf sein Wappentier. Die geflügelten Bestien erlauben Angriffe über große Distanz und beherrschen auch wieder den Sturzflugangriff.

Zu Beginn einer Schlacht bringen Sie Ihre Einheiten in Formation. Das funktioniert aber nur noch bei Helden, die den Taktik-Skill erlernt haben.



Die Kameraperspektive ist fest eingestellt: Aus der isometrischen Ansicht erkennen Sie, anders als in Teil 5, alle Gegenstände, ohne die Kamera drehen zu müssen.



In den Kampagnen übernehmen Sie die Kontrolle über fünf Fraktionen. Die Totenbeschwörer etwa setzen im Kampf vorrangig auf Geister und Zombies.

Die Entwickler versprechen drei Schwierigkeitsgrade und die Option, Aggressivität und Cleverness der KI-Gegner individuell anzupassen. Davon war im verständlicherweise simplen Tutorial jedoch noch nichts zu sehen.

Kämpfe? Altbekannt!

Ausgiebig bewundern durften wir dagegen die taktischen Rundenkämpfe, die wie eh und je auf an Schachbretter erinnernden Schlachtfeldern stattfinden. Abwechselnd mit Ihrem Widersacher bewegen Sie Ihre Truppen, die sich aus Archetypen wie Armbrustschützen, Greifen, Höllenwesen und Zombies zusammensetzen. Die Gefechte spielen sich flott und spannend; der richtige Einsatz von Spezialfähigkeiten der Einheiten und Zaubern des Helden entscheidet über den Sieg.

Skillsystem? Motivierend!

In der **Heroes**-Vergangenheit verlief die Charakterentwicklung in eingeschränkten Bahnen: Bei einem Levelaufstieg durften Sie aus vier zufällig ausgewählten Fähigkeiten eine wählen. In Teil 6 weicht dieses System einem Skillbaum, wie man ihn aus Rollenspielen kennt: Auf jeder der 30 Erfahrungsstufen entscheiden Sie sich für eine von über 100 Fähigkeiten aus den Bereichen Macht und Magie. Neben Feuerbällen und Heilzaubern gibt es auch Kriegsschreie und passive Fertigkeiten. Die Skills sind mit dem in Budapest erstmals vorgestellten Moralsystem verbunden. Im Verlauf der Geschichte steht Ihr Held des Öfteren vor Entscheidungen: Schicken Sie den Verräter in Ihren Reihen ins Exil oder richten Sie ihn hin? Befreien Sie die Geisel eines Orks mit Diplomatie oder greifen Sie zum Schwert? Für Ihre Entschlüsse erhalten Sie Punkte, die Spezialklassen und besondere Fähigkeiten freischalten.

Bossgegner? Riesig!

Nach der Tutorial-Mission stand noch einer der neuen Bosskämpfe an: Ein meterhohes Spinnenwesen namens Mutter Namtaru dezimierte unsere Dämonenarmee mit Spezialangriffen, während Geistwesen den armlangen Lebensbalken der in Chitin gehüllten Netzweberin beständig auffüllten. Das erinnert an Raids aus Online-Rollenspielen und fordert dem Spieler angepasste Taktiken ab.

Peter meint



„Auch Einsteiger dürfen jetzt Held spielen."

Ja, Black Hole setzt auf Zugänglichkeit und entzieht dem Spiel ein Quäntchen Komplexität. Doch im Herzen ist Teil 6 ein echtes **Heroes**: Schon die Vorschauversion konnte ich kaum aus der Hand legen, wollte jeden Winkel der Karte erkunden und meinen Helden bis zum Maximallevel ausbauen. Die geringere Rohstoffvielfalt und die einfachere Truppenrekrutierung verbessern den Spielfluss; das neue Fähigkeitensystem erlaubt mehr Freiheiten. Wenn die Kampagnen fordernder sind als das gespielte Tutorial und die Story spannend daherkommt, werde ich mich auch mit **Heroes 6** wieder monatelang beschäftigen.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

ÜBER **5.000.000 LESER** von 16 Print-Magazinen und 14 Online-Portalen WARTEN AUF **IHR GAME!**

PRINT



ONLINE


1,37 Mio. Unique User**


960.000 Unique User**


570.000 Unique User**


1,46 Mio. Unique User**

... UND AUSSERDEM:

pcaction.de | readmore.de | SFT | Games and More | u. v. a.

** Laut AGOF internet facts 2010-III *** Laut IVW IV/2010

UND SO FUNKTIONIERT „MAKE THE GAME“

Schritt 1 **Registrierung:** Teilnahmeberechtigt sind alle Entwickler (Firmen, volljährige Einzelpersonen), die sich auf **www.makethegame.de** bis zum 15.04.2011 offiziell über das Formular registrieren. Nach der Registrierung erfolgt die elektronische Zusendung weiterer Informationsunterlagen. Bitte beachten Sie, dass Sie sich nur mit Spielen registrieren können, die noch nicht veröffentlicht sind.

Schritt 2 **Einreichung:** Stellen Sie Ihr Browser-/Social-Game fertig und reichen Sie es inklusive aller notwendigen Unterlagen (Video, Anleitung, komplettes Spiel) bis zum 30.06.2011 ein. Nur rechtzeitig registrierte Teilnehmer können ein Game einreichen (siehe Schritt 1).

Schritt 3 **Die Jury:** Im Juli 2011 trifft die Jury eine Vorauswahl und legt die Teilnehmer der Endrunde fest. Sämtliche Entwickler, die sich rechtzeitig registriert haben (s. Schritt 1), werden über die Resultate informiert.

Schritt 4 **Endrunde:** Im August 2011 wählt die Jury die Preisträger aus. Es werden maximal fünf Spiele ausgezeichnet. Die potenziellen Preisträger erhalten von der COMPUTEC MEDIA AG einen Publishing-Vertrag, der die Übertragung der weltweiten Vermarktungsrechte beinhaltet.

Schritt 5 **Bekanntgabe der Gewinner:** Die Bekanntgabe der Siegertitel erfolgt nach Abschluss der individuellen Publishing-Verträge zur gamescom im August 2011.

Schritt 6 **Veröffentlichung:** Ab September 2011 startet die Marketing-Kampagne für den/die Siegertitel – über 5 Mio. Leser werden damit erreicht.

DIE JURY



HANNES BEUCK
CEO Playa Games – Mit Shakes & Fidget, KickerStar und Bloodgame ist Playa Games einer der renommiertesten Browser-Game-Entwickler weltweit.



TOM PUTZKI – Inhaber Tom Putzki Consulting, Dozent Games Academy/Mediadesign Hochschule – Schrieb als Gründer von Piranha Bytes (Gothic) und Mitgründer der Phenomedia AG (Moorhuhn) Spielegeschichte.



PETRA FRÖHLICH
Chefredakteurin PC Games – Seit 1992 die Instanz für Spielejournalismus in Deutschland und verantwortlich für PC Games, play³, N-ZONE u. a.



FLORIAN STANGL
Chefredakteur buffed.de, pcgames.de, videogameszone.de – Verantwortlich für die reichweitenstärksten Online-Portale im Bereich PC- und Online-Spiele.





HANS IPPISCH
Verlagsleiter COMPUTEC MEDIA – Startete 1986 als Spielentwickler auf dem C64 (Rock´n´Roll, Kangarudy) und wechselte 1991 auf die Seite der Berichterstattung.

Ein Wettbewerb von





Besuchen Sie uns:
www.facebook.de/mtg2011

Die Entscheidungen der Jury über die Qualität der eingereichten Spiele sind für die Beteiligten bindend und nicht gerichtlich auf ihre sachliche Richtigkeit überprüfbar.

SO TESTEN WIR

Welche Ideen und Grundsätze stecken hinter der PC ACTION? Wir klären auf!

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!
3. **Ehrlichkeit schreiben wir groß!**
   Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!
5. **Wir beißen Sie nicht!**
   Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Awards



Der PC ACTION-Gold-Award
Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Software-Perle, die von der Redaktion mit einer Wertung von 85 Prozent Spielspaß oder mehr ausgezeichnet wurde.

Die Module

In großen Tests verwenden wir in der Regel drei Arten von Modulen:

INFO Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

90-100%	Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Neulinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.
60- 69%	Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
50- 59%	Ausreichend: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
40- 49%	Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 39%	Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.02.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Koop-Modus (Kampagne)

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7
SPLITSCREEN	Ja
VOICECHAT	Ja

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten heben wir hervor.

Die Meinung
Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. Und: Wir sagen Ihnen klar, mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

Die Wertung
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

PC ACTION-Tester meint

„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Exfreundin!"

Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.

Wertung

PRO
Durchgehende Action und Spannung

CONTRA
Miserable Gegner-Intelligenz

GRAFIK


SOUND
8

STEUERUNG
7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	91

MEINUNGSMACHE

Vorsicht, subjektiv! Was denkt die Crew über die Spiele des Monats?

Spiel	WOLFGANG FISCHER 	PATRICK SCHMID 	JÜRGEN KRAUSS 	CHRISTOPH SCHUSTER 	MARC BREHME 
CRYSIS 2 (Test S. 40)  Ø WERTUNG: 8,6	Keine Bosskämpfe, stereotype Aliens: **Crysis 2** macht nicht alles richtig, ist als Gesamtkunstwerk aber durchaus einen Blick wert. **8**	Im Gegensatz zu einigen anderen Leuten fand ich den ersten Teil schon total super. Teil 2 steht dem in nichts nach, ein Bombenspiel! **9**	Trotz geleakter Version, ungeiler Mehrspieler-Beta auf Konsolen und allgemeinem **Crysis 2**-Desinteresse: Spitzending! **9**	Ein fettes Actionmonster ist dieses **Crysis** ja schon, halt durchgestylt und auf Erfolg getrimmt. Mir fehlt's da an Seele – „Life in plastic; it's fantastic!?" **8**	Bei einem Shooter, der auch auf Konsolen kommt, bin ich immer etwas skeptisch im Vorfeld. Aber Crytek hat es wieder geschafft! Geilomat! **9**
RIFT (Test S. 52)  Ø WERTUNG: 5,6	Überraschend gutes Online-Rollenspiel mit hübscher Grafik und netten Ideen – vielleicht einen Tick zu sehr von **WoW** abgekupfert. **8**	Ein hübsches MMORPG mit netten Ideen. Besonders die Rift-Events gefallen mir gut. Hoffentlich kann sich's neben dem übermächtigen **WoW** halten. **7**	Fantastischer Anfang und superdichte Atmosphäre – lässt leider in der zweiten Spielhälfte etwas nach. Übers Ende reden wir besser gar nicht. **8**	Online-RPGs sind die **Lemminge** des 21. Jahrhunderts und **WoW** ist ihre Klippe. Und hops, da stürzt sich schon wieder eines in die Tiefe. **2**	**Rift** ging völlig an mir vorbei, bis mir Kollege Schmid mir ständig davon vorschwärmte – und von seinem neuen Eierwärmer. Beides total ähm... überflüssig! **3**
TEST DRIVE UNLIMITED 2 (Test S. 62)  Ø WERTUNG: 4,6	Das ist ja kaum mehr als eine besserer DLC, was die Entwickler da als vollwertigen Teil 2 an den Mann bringen wollen. Schwach! **5**	(Fast) kein Schadensmodell, ultralangweilige stundenlange Fahrten bis zum nächsten Checkpoint und dann noch **Sims**-Elemente? Buäh! **4**	Hmm, ich dachte immer, das Wichtigste an Rennspielen seien Optik und Fahrgefühl. Scheinbar gab es da ein Missverständnis. **5**	Ein Onlinespiel, dessen Onlinemodus nicht funktioniert, und ein Rennspiel, dessen Rennen keinen Spaß machen – Qualität made in Frankreich! **5**	Ein Rennspiel, in dem die Rennen keinen Spaß machen? Das technisch und grafisch Jahre zu spät kommt? Braucht kein Mensch. **4**
TOTAL WAR: SHOGUN 2 (Test S. 72)  Ø WERTUNG: 6,2	Auch wenn viele **Total War**-Fans wegen des ungeliebten Szenarios motzen: Der zweite Japan-Exkurs der Serie ist großartig geworden! **8**	Leider konnte ich mit den alten **Total War**-Teilen schon nichts anfangen, deswegen ist auch **Shogun 2** nix für mich. Schade eigentlich. **5**	Verdammt, ich hatte erst **Total War: Shotgun 2** gelesen – DAS hätte mich im Gegensatz zu **Shogun 2** auch tatsächlich interessiert. **4**	**Total War** ist Spiel gewordener Größenwahn und gehört deshalb zu meinen Lieblingszeitfressern. Jetzt macht es der Ninja-Bonus vollkommen. **9**	Ich konnte der **Total War**-Reihe noch nie besonders viel abgewinnen. Deshalb lässt mich auch dieser Teil so kalt wie ein Anschiss vom Chef. **5**
DRAGON AGE 2 (Test S. 66)  Ø WERTUNG: 7,0	Auch wenn das Ergebnis am Ende gerade noch okay ist: **Dragon Age 2** ist im direkten Vergleich mit dem Vorgänger eine Riesenenttäuschung. **6**	Endlich ist Teil 2 da, aber woher krieg ich jetzt die Zeit, das durchzuspielen? Herr Brehme, übernehmen Sie mal meine Artikel! **9**	Das Zeitalter des Drachen erlebe ich, wenn ich mitten in der Nacht sturzbetrunken zu Hause aufschlage ... Bitte davon keine Fortsetzung! **4**	Bioware behält seine weiße Weste als Qualitätslieferant – aber man verspielt einiges an Vertrauen und Liebe seiner treuesten Fans. Ich bin einer davon. **8**	Recycelte Levelabschnitte, mehr Action, dürftige Charakterentwicklung. Immer noch toll, aber für mich kaum noch Rollenspiel. Schade. **8**
BULLETSTORM (Test S. 56)  Ø WERTUNG: 8,4	Trotz Spielspaß-Amputation (Vielen Dank, USK!) noch ein erfrischend abwechslungsreicher Shooter, den man sich nicht entgehen lassen sollte **7**	Tolle Grafik und eine genauso intuitive wie kreative Shooter-Mechanik machen **Bulletstorm** schon jetzt zu einem meiner Lieblingsspiele 2011. **9**	Ein echter Gewinn fürs Genre, auch wenn die deutsche Version (so toll ich auch finde, dass es sie überhaupt gibt) weniger Spaß macht. **8**	Es ist ein Tritt in den Arsch eines feigen, eingerosteten Genres. **Bulletstorm** bringt den Spaß zurück in die Shooter – und ich danke ihm dafür! **9**	Wieder ein Spiel, das ich als Erwachsener im Ausland bestellen muss, wenn ich es so spielen will, wie die Entwickler es erdachten. UK hui, D pfui! **9**
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2 – RETRIBUTION (Test S. 76)  Ø WERTUNG: 5,8	Für das Level-Recycling in der Kampagne von **Retribution** sollte man dem Verantwortlichen mit einem glühenden Schürhaken ... **8**	Noch mal Strategie? Nein danke, hab leider zu viel mit den ganzen anderen tollen Spielen zu tun. Vielleicht ein ander Mal – oder auch nicht. **4**	Haha, wenn ich einfach nur den Spielenamen hier reintippe, ist der Kasten voll: **Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Retribution**. Sehen Sie? **4**	**Dawn of War 2** war für mich sowieso schon Strategie light und nun macht **Retribution** es noch lighter. Einziger Trost: der Piratenbonus! **7**	Für mich ist aus der Serie die Luft raus. Erst recht, weil das Spiel immer anspruchsloser wird. Ach ja: Der Jürgen Krauß ist ein fauler Sack! **6**



Die CryEngine3 zaubert die verwüstete Metropole New York eindrucksvoll auf den Bildschirm. Leider lassen sich die Levels nicht frei erkunden.

Bild: Xbox- 360-Version

Crysis 2

Frische Alienbrut, alles gut!

Vor Ort bei Crytek spielten wir das edle Stück durch – ob es seinen Vorgänger toppt?

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Crytek | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 24. März 2011

Text: Sebastian Weber/Felix Schütz

?! FAQ

Das Spiel ist erst ab 18 Jahren freigegeben? Erscheint es dafür wenigstens ungeschnitten?
Crysis 2 bekam von der USK die Alterseinstufung „Keine Jugendfreigabe". Dafür erscheint der Shooter in Deutschland ungeschnitten, allerdings fallen die Schießereien nicht übermäßig brutal aus. In den Auseinandersetzungen mit menschlichen Gegnern spritzt zwar ein wenig Blut, allerdings verzichtet Crytek auf übertriebene Splattereffekte.

Muss ich Crysis eigentlich gespielt haben, um Crysis 2 zu verstehen?
Wer **Crysis** gespielt hat, kann manchen Entwicklungen in der Story von **Crysis 2** leichter folgen, denn ein wichtiger Charakter des Vorgängers tritt wieder auf – Prophet. Doch auch ohne Hintergrundwissen sollten Sie durchblicken, denn Crytek erzählt die Geschichte umfassend genug, nutzt Rückblenden und andere Mittel, um Charaktere des Vorgängers zu beschreiben beziehungsweise um die Verbindung zu **Crysis** herzustellen.

Welchen Kopierschutz nutzt Crysis 2?
Zum Kopierschutz äußerte sich Publisher Electronic Arts bis zum Redaktionsschluss nicht. Sicher ist jedoch, dass Sie sich für den Mehrspielermodus registrieren müssen. Welche Einschränkungen es für den Singleplayer-Part gibt, können wir leider nicht sagen.

Vor Ort bei Crytek: So haben wir getestet

Crytek verschickte vorab keine Testversion von **Crysis 2**. Deshalb mussten wir die englische Fassung des Ego-Shooters vor Ort in Frankfurt testen. In einem Hotelzimmer stellten uns die Entwickler einen PC (Core i7-950, Geforce GTX 470, 6 GB RAM) mitsamt 47-Zoll-3D-Bildschirm für den Einzelspielermodus zur Verfügung, den Multiplayer-Part spielten wir in den Büroräumen von Crytek an. Den Einzelspielermodus konnten wir sowohl im 2D- als auch im 3D-Modus zwei Tage lang testen. Crytek bemerkte allerdings, dass es sich bei der von uns gespielten Version noch nicht um die finale Fassung handele. Angeblich sei man noch mit der Behebung von Bugs sowie der Optimierung der künstlichen Intelligenz (was auch stellenweise noch nötig gewesen ist) beschäftigt. Außerdem lief die Version nur unter Direct X 9, da sowohl DX-10- sowie DX-11-Effekte noch nicht implementiert waren. **Crysis 2** stürzte während unserer Spielzeit nicht einmal ab.



Nicht immer suchen die Aliens den direkten Weg, oft springen und hechten sie durch die Levels, klettern an Vorsprüngen rauf und greifen den Spieler hinterrücks an.

Inhalt

INFO Crysis 2: Besser oder nur anders als Crysis 1?

Dreieinhalb Jahre nach **Crysis** bringt der deutsche Entwickler Crytek die Fortsetzung der Grafikbombe auf den Markt. Doch welcher der beiden Shooter schlägt sich besser? Und wieviel **Crysis** steckt letztlich noch in **Crysis 2**? Wir verraten es Ihnen auf dieser Seite.

Story und Setting

Crysis verschlägt Sie als Elitesoldat auf eine Tropeninsel, auf der Sie ein Archäologenteam aus den Fängen der Nordkoreanischen Streitmacht befreien sollen, dabei aber von Aliens attackiert werden. Das Insel-Setting führt zu einer fantastischen, teils offenen Spielwelt, die sich in riesige Levels gliedert. **Crysis 2** ist zwar ähnlich hübsch, aber längst nicht so offen wie sein Vorgänger. Die Story knüpft jedoch gelungen an das offene Ende des ersten Teils an, die Aliens (die in **Crysis 2** völlig anders aussehen) sind in New York angelangt und haben die Stadt verwüstet. Sie, ein Soldat namens Alcatraz, sollen die Biester zurückschlagen. New York als Schauplatz fällt dabei beengter aus als die Tropeninsel, die Areale sind kleiner und bieten weniger Freiheiten – der Spielverlauf von **Crysis 2** ist dadurch im Vergleich deutlich actionreicher und weniger taktisch. Zudem bieten die linearen Levels keine Nebenmissionsziele mehr.

Gegner und KI

In beiden Shootern bekämpft man menschliche und außerirdische Feinde. Wie schon **Crysis** bietet auch sein Nachfolger aber nur wenige Gegnertypen. Immerhin bohrt **Crysis 2** die Anzahl an Aliens ein klein wenig auf. Die Biester trifft man nun in mehreren Varianten, die auch jeweils andere Taktiken erfordern. Dafür fehlt es **Crysis 2** jedoch an großen Momenten mit kniffligen Bossgegnern – Szenen wie den spektakulären Kampf auf dem Flugzeugträger in **Crysis** sucht man in Teil 2 vergeblich. Dafür agieren die Gegner ähnlich schlau wie im Vorgängerspiel. Auch wenn die Soldaten in **Crysis** ein wenig glaubwürdiger wirkten, kann sich **Crysis 2** hier im Vergleich zu aktuellen Konkurrenzspielen immer noch sehen lassen. Insgesamt fällt der Schwierigkeitsgrad in **Crysis 2** auch höher aus als in seinem Vorgänger, was vor allem daran liegt, dass man es nun mit viel mehr Feinden gleichzeitig zu tun hat. Anders als in **Crysis** darf man im zweiten Teil nicht mehr frei speichern, stattdessen kommt ein Checkpoint-System zum Einsatz. Diese Checkpoints sind nicht immer perfekt gesetzt, in seltenen Fällen muss man lange Kampfszenen wiederholen – dadurch kann Frust entstehen.

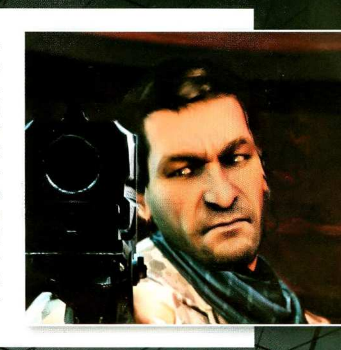
Nanosuit und taktische Tiefe

Der Schwierigkeitsgrad hängt stark davon ab, wie Sie an eine Situation herangehen. Denn auch in **Crysis 2** erlaubt der Nanosuit vielfältige Vorgehensweisen. Er verleiht seinem Träger mehr Stärke, mehr Widerstandskraft, höhere Geschwindigkeit oder macht ihn unsichtbar. In **Crysis** konnten Sie den Anzug für allerlei Schabernack nutzen: Unsichtbar in ein Lager schleichen, per Stärke-Modus auf das Dach einer Hütte springen und dieses dann einschlagen, um Ihre Gegner darunter zu begraben. Diese taktische Freiheit machte den Reiz an Cryteks Edel-Shooter aus. Auch **Crysis 2** bietet solche Anzug-Funktionen, zwingt sie diesmal aber auch häufiger dazu, sie zu nutzen. Positiv: Dank der überarbeiteten Steuerung können Sie die verschiedenen Fähigkeiten nun schneller anwählen und wechseln, was bei den häufigeren und härteren Schießereien auch bitter nötig ist. Zerstörbare Objekte, die Sie im Kampf auch taktisch nutzen können, gibt es in **Crysis 2** allerdings kaum noch. Nun entscheiden Sie vielmehr, ob Sie eher defensiv oder offensiv vorgehen möchten. Bedeutet: Wer **Crysis** seinerzeit als zu offen und unberechenbar empfand, dürfte diese Änderungen begrüßen. Wer Teil 1 jedoch heiß und innig liebte, muss sich auf mehr Action bei engeren Levels und weniger taktische Vielfalt gefasst machen.

INFO Auf einen Blick: Die wichtigsten Spielinhalte

CONTRA Handlung, Umfang und Präsentation

Crysis 2 führt die Story rund um die Alieninvasion des Vorgängers fort, das ist prinzipiell prima. Allerdings bleibt das Spiel einige Erklärungen schuldig. Etwa, warum die Biester mit denen aus **Crysis** überhaupt nichts mehr gemein haben. Einzige Bindeglieder zwischen den beiden Spielen sind der Nanosuit und die Nebenfigur Prophet, die in der Handlung wichtige Rollen einnehmen. Was mit Prophet nach dem offenen Ende von **Crysis** passierte, erzählt das Spiel in Rückblenden, die aber nur als verpixelte Videos eingespielt werden – das ist unbefriedigend. Insgesamt lässt **Crysis 2** außerdem denkwürdige Momente vermissen, es gibt nur einen interessanten Twist in der Story und nur wenige dramatische Skript-Sequenzen. In Letzeren hat man zwar keine Kontrolle über das Geschehen, doch dafür sehen sie schlichtweg sensationell aus: Da stürzen Brücken und ganze Hochhäuser ein, eine Bahn entgleist und eine Flutwelle peitscht durch die New Yorker Innenstadt – beeindruckend! Auch der Umfang geht in Ordnung: Für die insgesamt 20 Levels haben wir rund 10 Stunden benötigt. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad und der Vorgehensweise (anschleichen oder losballern – der Nanosuit lässt Ihnen die Wahl!) kann sich die Spielzeit auch um ein bis zwei Stunden erhöhen beziehungsweise verringern.

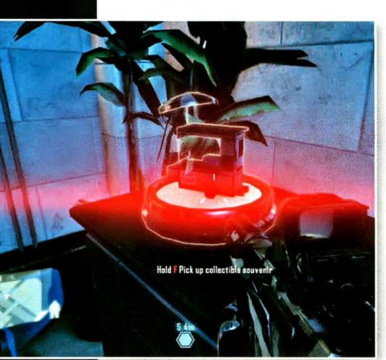


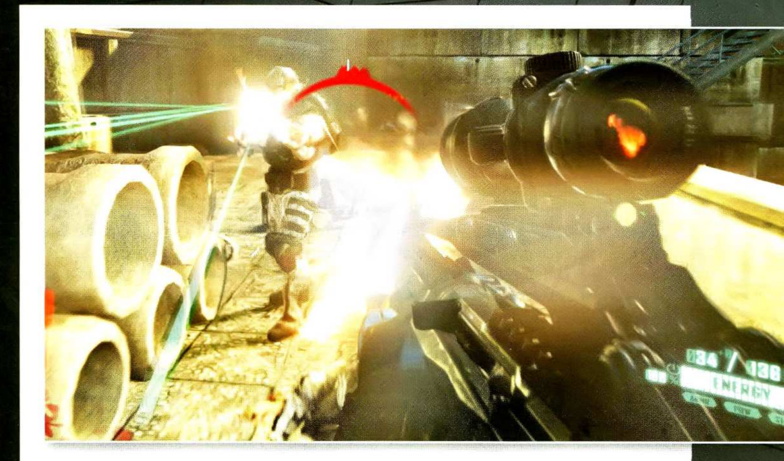
INFO New York als Schauplatz

Den Big Apple als Ort des Geschehens nutzen die Entwickler lange Zeit nicht effektiv aus. Bis etwa zur Hälfte der Geschichte könnte **Crysis 2** in jeder beliebigen Stadt spielen. Erst dann sind wichtige Orte New Yorks überhaupt zu sehen (etwa die Freiheitsstatue) und die verbliebenen Bewohner der Stadt werden zumindest kurzzeitig emotional in die Geschichte einbezogen. Hier hätten wir uns gewünscht, dass Crytek die bekannte Metropole deutlicher zeichnet und sich mehr auf die Bewohner als auf die Architektur konzentriert.

PRO Nebenbeschäftigungen

Auch wenn Sie in den Levels von **Crysis 2** keine Nebenmissionsziele mehr absolvieren können, sollten Sie trotzdem die Augen offen halten: Die Entwickler haben überall sammelbare Gegenstände versteckt, mit denen Sie Musikstücke aus dem Soundtrack oder Videos über Prophets Hintergrundgeschichte freischalten können. Das lädt zum Erkunden ein.





CONTRA Gegner: Masse statt Klasse

Zwar hetzt **Crysis 2** sehr viel mehr und auch unterschiedlichere Gegnertypen auf Sie als sein Vorgänger, trotzdem fehlt es auf Dauer an Abwechslung. Die Widersacher erfordern zwar unterschiedliche Strategien, doch die hat man schnell perfektioniert. Immerhin, die Kerle agieren meist erfreulich schlau, hier zieht **Crysis 2** am Großteil der Konkurrenz vorbei. Bis auf zwei kurze Ausnahmen gibt es keine Fahrzeugsequenzen mehr, da die Levels zu eng für Erkundungsfahrten ausfallen. Beeindruckende Bosskämpfe fehlen im gesamten Spiel, selbst am Ende lässt sich kein „Obermotz" blicken – das ist schon ein wenig enttäuschend.

INFO Überarbeitet und doch gewohnt: der Nanosuit

Taktische Hinweise
Die gelben Punkte (neu in **Crysis 2**) weisen Sie auf strategisch wichtige Stellen hin, etwa Munitionskisten, Geschütze oder Ähnliches.



Taktiksicht

Gegnerinformation
Hier verrät Ihnen der taktische Sichtmodus Details über Ihren Widersacher, etwa welche Bewaffnung er bei sich trägt, welche Schwachstellen er hat und so weiter. Eine sinnvolle Neuerung, denn so können Sie Ihr Vorgehen leichter planen.

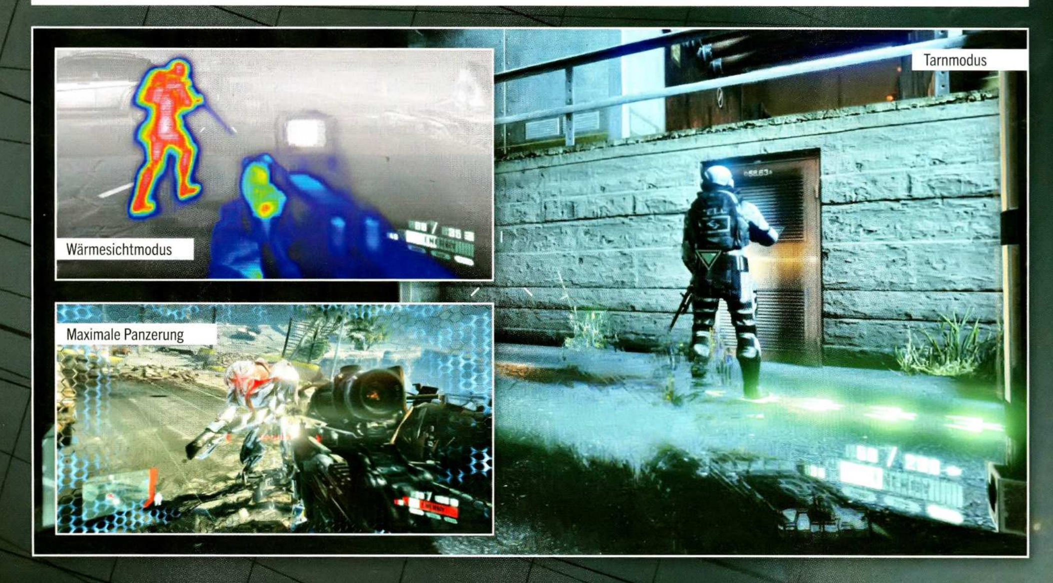
Der Nanosuit war bereits im Vorgänger der Mittelpunkt des Geschehens. Für **Crysis 2** wurde er etwas überarbeitet und spielt nun eine noch wichtigere Rolle.

Gelungene Steuerung

Die wichtigste Änderung ist die Auswahl der Fähigkeiten. Das radiale Menü, das Sie im ersten **Crysis** mit der mittleren Maustaste aufriefen, ist zwar noch vorhanden, doch in der Praxis haben wir es nie benutzt: Tarnung und Panzerung aktiviert man nun nämlich standardmäßig mit den Tasten Q und E, das geht blitzschnell. Die Nanosuit-Steuerung fühlt sich so intuitiver an als in **Crysis** und lässt sich zudem frei konfigurieren. Da der Stärkemodus des Anzugs nun immer aktiv ist und nicht mehr extra ausgewählt werden muss, brauchen Sie nur noch die Leertaste gedrückt zu halten, um einen besonders hohen Sprung hinzulegen. Und betätigen Sie die Shift-Taste, sprintet der Held Alcatraz automatisch los. Drücken Sie im Rennen die Ducken-Taste, wirft sich der Held auf den Boden und nutzt das verbleibende Tempo, um lässig über den Asphalt zu rutschen – das wiederum lässt sich taktisch gegen Feinde nutzen und fügt sich geschmeidig ins Spielgeschehen ein. Cool: Der Held kann diesmal auch klettern! Sobald Alcatraz gegen eine Kante springt, zieht er sich automatisch nach oben. Das funktioniert tadellos und erweist sich beim Erkunden wie auch in Kämpfen als äußerst hilfreich. Etwas nervig ist aber die neue Lehnen-Funktion. Sobald sich der Held an eine Mauer oder an ein ähnliches Objekt drückt, bestimmt die Mausbewegung nicht mehr wie gewohnt die Blickrichtung, der Held lehnt sich dann stattdessen aus seiner Deckung heraus. Eher störend als nützlich.

Durchblick

Der Nanosuit bietet auch zwei zusätzliche Sichtmodi. Mit der Wärmebildkamera erkennen Sie Gegner auch in der Dunkelheit, was super aussieht, aber nur selten nötig ist. Die Taktiksicht ist da schon wichtiger, denn sie erlaubt es, Gegner per Tastendruck zu markieren, sodass man sie im Kampf leichter lokalisieren kann – das ist nützlich, aber auch umständlicher zu bedienen als im ersten **Crysis**.


Wärmesichtmodus

Maximale Panzerung

Tarnmodus

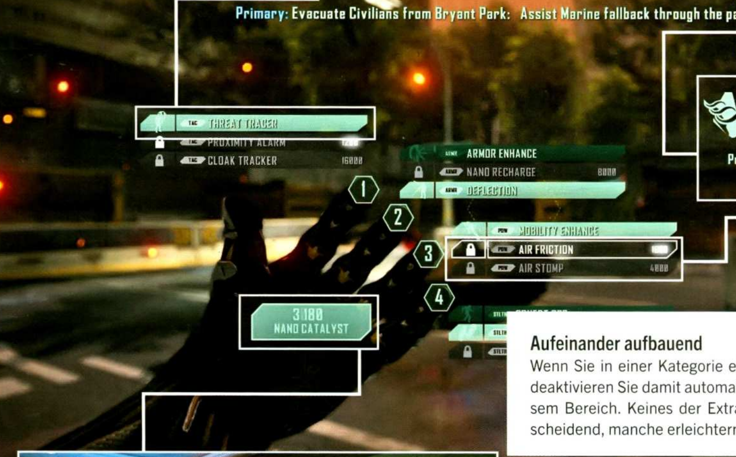
PRO Neu: Upgradesystem für den Nanosuit

Crytek rückt den Nanosuit diesmal noch stärker in den Fokus des Spielgeschehens, der Wechsel zwischen den mächtigen Fähigkeiten ist Ihr ständiger Begleiter. Damit das auf Dauer nicht eintönig wird, dürfen Sie den Nanosuit in **Crysis 2** ein wenig ausbauen:



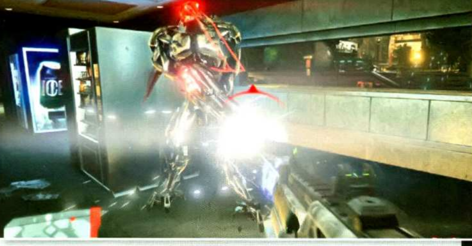
Fähigkeiten

Für die vier Kategorien des Nanosuits (Panzerung, Geschwindigkeit, Kraft und Tarnung) dürfen Sie jeweils drei Ausbaustufen kaufen, welche die Fähigkeiten des Anzugs verbessern. Damit sehen Sie beispielsweise, aus welcher Richtung Gegner auf Sie feuern (dargestellt durch grüne Linien, siehe Bild links), schleichen lautlos durch die Gegend oder führen eine mächtige Sprungattacke aus. Da die Fähigkeiten teuer sind, sollten Sie aber nur solche kaufen, die gut zu Ihrem Spielstil passen.



Aufeinander aufbauend

Wenn Sie in einer Kategorie eine zweite Fähigkeit erwerben, deaktivieren Sie damit automatisch den anderen Skill aus diesem Bereich. Keines der Extras ist jedoch wirklich spielentscheidend, manche erleichtern lediglich das Vorankommen.



Die Währung

Um die neuen Fähigkeiten zu erwerben, benötigen Sie die sogenannten „Nano Catalysts". Diese sammeln Sie von besiegten Aliens auf, je nach Gegnertyp in unterschiedlicher Menge. Aber: Es dauert unnötig lange, bis Sie genug von dem Zeug zusammenhaben, um die mächtigen Skills freischalten zu können.

PC ACTION meint:

Das Upgradesystem des Nanosuits ist an sich eine tolle Idee, die dazu einlädt, sich näher mit dem wichtigsten Werkzeug des Helden zu beschäftigen. Allerdings sind viele der wählbaren Fähigkeiten zu optional, sodass man sie nicht vermisst, wenn man sie deaktivieren muss. Auch das Balancing der „Nano Catalysts" funktioniert nicht hundertprozentig. Lange Zeit bekommt man zu wenig der Nanosuit-Währung, sodass man nicht an die mächtigen Skills herankommt. Am Ende, nachdem man die letzten Gegner des Spiels erledigt hat, wird man dagegen mit Zählern überschüttet. Da man jedes absolvierte Level im Nachhinein im Hauptmenü einzeln anwählen darf, kann man die neuen, starken Fähigkeiten zwar dort ausprobieren, doch im Story-Part bringen sie einem nichts mehr.





Der Pinger ist der größte Alien-Gegner im Spiel und hält etliche Raketen oder C4-Pakete aus. Ihn setzen die Entwickler mehrmals als eine Art Mini-Bossgegner ein. Trotzdem hätten wir uns ein paar mächtigere, einzigartige Bosskämpfe gewünscht.

INFO Die geleakte Beta-Version: Hintergründe und Crytek-Interview

Am 11. Februar 2011 die Schockmeldung für Crytek: Eine voll spielbare Beta-Version von **Crysis 2** ist „geleakt", wurde von einer unbekannten Person ins Internet gestellt – ob vorsätzlich oder unbeabsichtigt, das weiß keiner. Einzel- und Mehrspielermodus, Editor, sogar Kopierschutzdaten, alles drin. Eine Katastrophe für die enttäuschten Entwickler, denn die Beta-Fassung ist sichtbar unfertig, was viele Spieler trotzdem nicht davon abhält, Videos aus der Version ins Netz zu stellen, welche die gesamte Story spoilern. Frustrierend viele Raubkopierer prahlen dabei offen in Internetforen mit der Version, bejubeln selbstgerecht ihren „Triumph" über Crytek und über den angeblich geldgierigen Publisher EA. Spätestens als einige Spieler höhnen, der Leak geschähe Crytek ohnehin ganz recht, da das Studio offenbar nur unzureichende Sicherheitsmaßnahmen getroffen und darüber hinaus nur eine spielbare Demo für Konsolen und nicht für PC veröffentlicht hatte, schien jegliches Unrechtsbewusstsein über Bord geworfen. Wie groß der finanzielle Schaden ausfällt, lässt sich nicht absehen – erst zur Veröffentlichung des fertigen Spiels wird sich zeigen, ob die Verkaufszahlen der PC-Fassung unter dem Leak leiden.



PC ACTION: Wie hast du die Meldung vom Leak aufgenommen, wie hast du dich gefühlt?
CAMARILLO: Zuerst ist da Panik. Dann geht's durch alle Phasen – Verdrängung, Zorn, Depression. Dort sind wir derzeit.

PC ACTION: Und danach?
CAMARILLO: Akzeptanz, würde ich sagen.

PC ACTION: Wie akzeptiert man sowas?
CAMARILLO: Was soll man denn machen? Sobald es im Netz ist, kannst du nichts mehr gegen die Verbreitung tun. Natürlich haben wir damit gerechnet, dass das Spiel irgendwann mal im Netz landet, aber eben nicht so früh. Ich meine, es ist ja nicht einmal fertig. Die Menschen schreiben online fälschlicherweise, dass **Crysis 2** schon 44 Tage vor Release ins Netz gelangt sei. Eben das stimmt aber nicht, denn die geleakte Version war zu dem Zeitpunkt schon 40 Tage alt! So zeigt sie nicht die fertige Spielqualität.

PC ACTION: Welche Lehren zieht ihr daraus? Wendet ihr euch vollends den Konsolen zu und lasst den PC links liegen?
CAMARILLO: Ich würde nicht sagen, dass wir uns den Konsolen noch mehr zuwenden. Aber wir sind schon froh, diesmal auch Konsolenversionen zu haben. Zum Beispiel profitieren auch PC-Spieler davon, da wir die Engine so optimieren konnten, dass sie auf wesentlich mehr Rechnern flüssig läuft. Und wir haben auch darauf geachtet, der PC-Fassung ein paar optische Extras zu spendieren, obwohl wir das nicht hätten tun müssen. Wir hätten ja auch einfach das gleiche Spiel für alle Plattformen veröffentlichen können. Klar, es tut weh – wir haben dieses Spiel, auf das wir sehr, sehr stolz sind, und natürlich wollen wir, dass die Spieler es in der bestmöglichen, fertigen Fassung erleben, egal ob auf der Konsole oder auf dem PC.

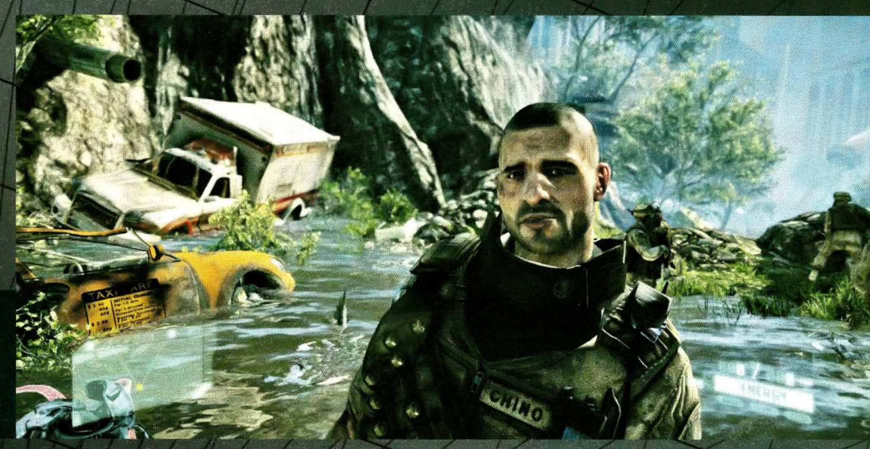


Nathan Camarillo ist ausführender Produzent bei Crytek und maßgeblich für die Entwicklung von **Crysis 2** verantwortlich.

PC ACTION: Du klingst niedergeschlagen.
CAMARILLO: Das ist doch klar. Ich meine, wir freuen uns schon, dass die Menschen da draußen das Spiel scheinbar mögen und dass es selbst in dieser unfertigen Fassung gut aussieht. Aber zu sehen, wie die Story, die wir so lange unter Verschluss gehalten haben, einfach komplett online gestellt wird, wie Spoilervideos und ganze Komplettlösungen hochgeladen werden, das tut schon weh. Die ruinieren anderen Spielern ja die ganze Erfahrung. Ziemlich beschissen.

PC ACTION: Toll, jetzt sind wir auch depressiv. Willst du zum Abschied eine Umarmung?
CAMARILLO: ... Ja. (lacht)

[Redakteur Schütz drückt Nathan einmal kräftig an sich.]




Cryteks Grafiker haben die wenigen Nebencharaktere mit Liebe zum Detail entworfen und mit feinen Texturen überzogen.

Stationäre Geschütze lassen sich dank Nanosuit-Kraft aus der Verankerung reißen – mit so einer Waffe vernichten Sie selbst schwere Helikopter mühelos.





Simple Fahrzeugszenen, wie hier in einem gepanzerten Truppentransporter, sorgen zwar für ein wenig Abwechslung, sind aber leider nur rar gesät.

INFO Der Mehrspielermodus – ein Ausblick, kein Test

Alle Bilder auf dieser Seite stammen aus der Xbox-360-Demoversion.

Bei unserem Vor-Ort-Test konnten wir den Mehrspielermodus zwar stundenlang ausprobieren, doch natürlich reicht das nicht für eine Wertung. Darum liefern wir in der nächsten Ausgabe einen Mehrspieler-Test nach. Doch schon jetzt zeichnet sich ab: Der Multiplayer-Part von **Crysis 2** ist zwar nicht genial, aber doch überraschend gut. Er umfasst 12 interessant designte Karten und sechs Spielmodi: Instant Action, Team Deathmatch, Crash Site (eine Art Domination), Assault, Capture the Relay und Extraction. Einige davon haben uns richtig gut gefallen, andere dafür weniger: Während Team Deathmatch und Capture the Relay für klassischen Shooter-Spaß sorgten, wunderten wir uns etwa, als das Spiel plötzlich automatisch andere Modi und Karten vorgab. Da waren einige Matches aufgrund zufälliger Siegesbedingungen viel zu schnell vorüber, während man in anderen nach einem Ableben zum minutenlangen Zuschauen verdammt war, bis ein Team gewonnen hat. Hier muss die fertige Version zeigen, welche Einstellungsmöglichkeiten der Spieler tatsächlich hat. Doch trotz mancher Beschränkungen hatten wir bei unserem Testspiel meist viel Spaß, denn der Nanosuit ermöglicht vielseitige Spielweisen: Rüstung und Unsichtbarkeit geben auch ungeübten Spielern Siegeschancen und die Levels bieten viel Raum zum Springen, Klettern und Taktieren. Da hebt sich **Crysis 2** wohltuend von typischen Militär-Shootern ab! Das Spiel bietet auch ein Levelsystem: Für besiegte Gegner und gewonnene Matches verdient man Erfahrungspunkte, mit denen man Dutzende Perks, Waffen und Boni freispielt, während man insgesamt 50 Ränge aufsteigt. Das verspricht eine Menge Spielzeit, zumal Crytek bereits Zusatz-Maps als DLC in Planung hat.


Springen, klettern, rennen – dank des Nanosuit sind die Matches angenehem flott.


Ein beliebtes Manöver: Unsichtbar an den Gegner anschleichen und ihn dann mit einer starken Nahkampfattacke ausschalten.

Killstreak-Belohnungen

Wenn man mehrere Gegner nacheinander ausschaltet, ohne selbst ins Gras zu beißen, nennt man das einen „Killstreak", eine Abschussserie. Das Konzept wurde durch **Call of Duty: Modern Warfare** populär, **Crysis 2** greift es im Mehrspielermodus auf: Besiegte Feinde hinterlassen hier Erkennungsmarken (Dog Tags). Die sollte man aufsammeln, denn nicht die Anzahl der Abschüsse, sondern die Menge an erbeuteten Marken zählt für den Killstreak! Und wofür die Mühe? Hat man drei, fünf oder sieben Marken in seinem Besitz, darf man dafür eine von drei Belohnungen aktivieren, die dem eigenen Team einen Vorteil verschaffen. Für jede Karte gibt es individuelle Belohnungen. Hier zeigen wir die drei, die auf der Map „Skyline" verfügbar sind.

Besiegte Feinde hinterlassen grün markierte Dog Tags, die man aufsammeln muss, um Killstreak-Belohnungen zu aktivieren. Sobald man ein Leben verliert, wird der Dog-Tag-Zähler zurückgesetzt.







MAXIMUM RADAR: Wer drei Dog Tags erbeutet hat, kann dafür per Tastendruck einen Radar-Bonus aktivieren, der kurzzeitig auch die getarnten Feinde auf der Mini-Karte anzeigt.

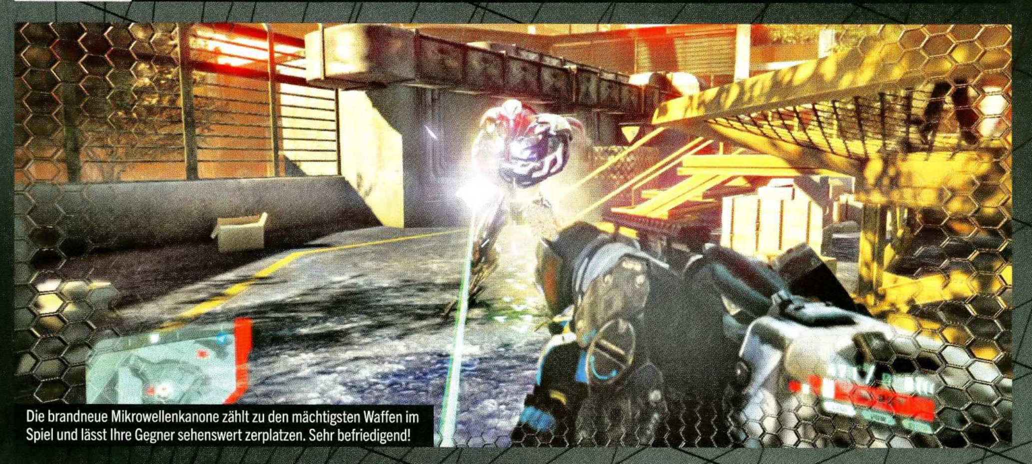


ORBITAL STRIKE: Für fünf Marken darf man einen mächtigen Laserstrahl auf den Boden lenken. Den Zielort bestimmt man dabei bequem auf einer eingeblendeten Karte.



CEPH AIRSTRIKE: Um das Gunship – eine Art Alien-Hubschrauber – herbeizurufen, muss man sieben Marken aufwenden. Das Schiff feuert selbstständig auf Feinde, fällt aber zum Glück nicht zu stark aus, die Spielbalance bleibt also gewahrt.

INFO Die Technik von Crysis 2


Die brandneue Mikrowellenkanone zählt zu den mächtigsten Waffen im Spiel und lässt Ihre Gegner sehenswert zerplatzen. Sehr befriedigend!

Die CryEngine 3, welche in **Crysis 2** erstmals zum Einsatz kommt, sorgt nicht nur für eine tolle Optik, sondern glänzt auch mit technischen Spielereien.

Crysis 2 in 3D

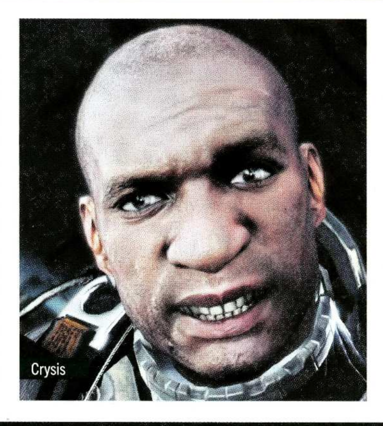
Wie schon **Call of Duty: Black Ops** bietet auch **Crysis 2** einen optionalen 3D-Modus. Diesen probierten wir vor Ort in Frankfurt auf einem riesigen 47-Zoll-3D-Bildschirm im Einzelspielermodus aus. Sofort fällt auf, dass alle Charaktere und viele Umgebungsobjekte, etwa Kisten, deutlich plastischer wirken als in 2D. Auch die Waffe des Helden bekommt einen sehenswerten Tiefeneffekt. Die Bildschirmanzeigen, die eigentlich auf der Helminnenseite des Nanosuits eingeblendet werden, scheinen beinahe im Raum zu schweben. Crytek gelingt es damit, den 3D-Modus mit dezenten Effekten angenehm in den Spielverlauf einzuflechten. Übertriebene Szenen, in denen Objekte auf Sie zugeflogen kommen oder Ihnen Dinge sprichwörtlich ins Auge springen – wie sie oft in Filmen angewandt werden –, konnten wir nicht feststellen. Das Bild wirkte insgesamt jedoch einen Tick unschärfer als im normalen 2D-Betrieb. Zudem strengt das dauerhafte Spielen in 3D die Augen spürbar mehr an und es kostet Hardware-Leistung, was die Steuerung von **Crysis 2** ziemlich träge macht. Hier muss man selbst entscheiden, ob einem die Optik wichtiger ist als Tempo. Wer aber das passende Equipment besitzt, sollte den sehenswerten 3D-Effekt unbedingt ausprobieren!

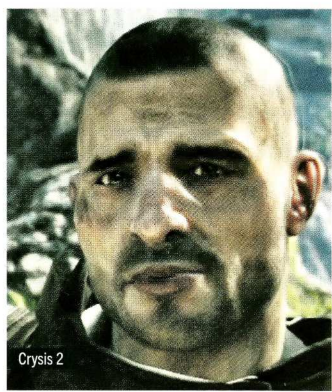
Was ist mit Direct X 11?

Nvidia hat es auf seiner Webseite verraten: **Crysis 2** nutzt – wenig überraschend – Direct X 11. Crytek bestätigte uns dies im Gespräch und bekräftigte, dass der Leak der Beta-Version keinen Einfluss auf die DX-11-Entwicklung habe. Die entsprechenden Grafikeffekte werden aber erst mit einem Patch nachgeliefert, der zur Veröffentlichung des Spiels bereitstehen soll. Dann soll die Grafik von Tessellation, flotten Post-Processing-Effekten und einer höheren Shader-Stufe profitieren. Auch eine Direct-X-10-Unterstützung ist geplant. Daher dürfte **Crysis 2** bei Release noch mal hübscher aussehen als auf unseren Screenshots, da wir nur die DX-9-Version spielen konnten.

Die Grafik von Crysis 2 im Vergleich zum Vorgänger

Crysis setzte seinerzeit Maßstäbe in Sachen Optik und Systemanforderungen. **Crysis 2** zeigt sich im Vergleich weniger hardwarehungrig. Überraschend allerdings: Obwohl **Crysis** bereits Ende 2007 erschien, kann es visuell locker mit seinem Nachfolger mithalten, sieht stellenweise sogar etwas besser aus – gerade bei den Charakteren und deren Mimik. Man merkt **Crysis 2** ein paar grafische Einschränkungen aufgrund der parallelen Konsolenentwicklung also hier und da an, es übertrumpft aber trotzdem noch locker einen Großteil der aktuellen Konkurrenz.


Crysis


Crysis 2

Die optischen Highlights von Crysis 2


Die Ceph-Aliens protzen mit unzähligen Details. **Crysis 2** bietet gerade bei den Gegnern fein ausgearbeitete Modelle und feine Animationen.



Die Lichteffekte in **Crysis 2** sind beeindruckend. Gerade in Nachtszenen zaubern Geschosse wunderhübsche Szenen auf den Bildschirm.


Crysis 2 bietet hochauflösende, plastische Texturen, die in der Regel flott nachgeladen werden. Nur selten sahen wir Grafikfehler oder verwaschene Objekte.


Bei den Partikeleffekten ist **Crysis 2** kaum zu schlagen – die beeindruckenden Explosionen sehen sogar ein gutes Stück besser aus als im Vorgänger!

Grafikeinstellungen und Systemvoraussetzungen

Crysis 2 erlaubt es nicht, die Grafikeinstellungen detailliert vorzunehmen, sondern gibt im Hauptmenü lediglich drei Qualitätsstufen vor (Gamer, Advanced und Hardcore). Somit können Sie das Spiel nicht wie üblich schrittweise auf Ihre Hardware-Komponenten anpassen – ein großes Manko. Unsere Kollegen von der PC Games Hardware geben hier Empfehlungen, welchen Rechner Sie benötigen, um in den drei Qualitätsstufen akzeptable Bildwiederholraten zu erreichen. Auch für den kommenden DX-11-Modus geben sie eine Einschätzung ab:

„Gamer"
(1.024 x 768 @ 20 Fps)

- CPU: Core 2 Duo mit 2,0 GHz/Athlon 64 X2 3800+
- Grafikkarte: Geforce 8800 GT/Radeon HD 3850
- RAM: 2 GB

„Advanced"
(1.680 x 1.050 @ 30 Fps)

- CPU: Core 2 Duo mit 2,6 GHz/Athlon 64 X2 6000+
- Grafikkarte: Geforce GTX 280/Radeon HD 4870
- RAM: 3 GB

„Hardcore"
(1.920 x 1.200 @ 30 Fps)

- CPU: Core i5/i7 mit 3,0 GHz/Ph. II X4 mit 3,2 GHz
- Grafikkarte: GF GTX 560 Ti/Radeon HD 5870
- RAM: 4 GB

„Direct X 11"
(1.920 x 1.200 @ 40 Fps)*

- CPU: Core i5/i7 mit 3,0 GHz/Ph. II X4 mit 3,2 GHz
- Grafikkarte: Geforce GTX 570/ Radeon HD 6970
- RAM: 4 GB

*Spekulativ, da DX11 in der Vorabversion nicht zur Verfügung stand.



Der Ceph Heavy ist der stärkste Standard-Gegner in **Crysis 2**. Er schützt sich mit einem Schild, kann aber weder klettern noch springen – so lässt er sich leicht austricksen.

PRO Verschiedene Möglichkeiten: die Waffen von Crysis 2

Schusswaffen

Alle Ballermänner dürfen Sie in einem übersichtlichen Menü modifizieren, sei es mit Schalldämpfer oder größerem Magazin. So passen Sie die Knarren Ihrem Spielstil an. Neben den konventionellen Todbringern umfasst das Arsenal auch futuristische Wummen, wie etwa eine Mikrowellenkanone. Außerdem haben Sie dank Nanosuit die Möglichkeit, Geschütze aus ihrer Verankerung zu reißen, um damit große Gegner zu besiegen.



Das Waffenmodifikationsmenü hat sich im Vergleich zu **Crysis** kaum geändert. Jedoch fehlt die Möglichkeit, eine Taschenlampe an das Gewehr zu bauen.

Im Menü, in dem Sie die Waffen modifizieren, zeigt Ihnen **Crysis 2** Wissenwertes über Ihre Knarre an, etwa deren Genauigkeit oder den Schaden, den sie anrichtet. So lässt sich die Waffe gezielt für bestimmte Gegner anpassen.

Bild: Xbox- 360-Version

Der Nahkampf kann schnell in die Hose gehen, wenn Ihr Gegner das Feuer eröffnet. Ratsamer wäre es, sich unsichtbar an Widersacher anzuschleichen.

Nahkampf

Im Nahkampf können Sie Ihre Widersacher mit dem Gewehrkolben niederschlagen, was aber mehrere Treffer erfordert. Wenn Sie die Nahkampf-Taste gedrückt halten, dann führen Sie einen „Power Kick" aus, der mächtig genug ist, ein Auto aus dem Weg zu räumen. Solche Interaktionsobjekte sind jedoch selten, insgesamt bietet **Crysis 2** nur wenige Möglichkeiten, um mit der Umgebung zu interagieren. Cool: Sie können sich auch von hinten an Gegner heranschleichen und lautlose „Stealth Kills" ausführen – bei der guten KI ist das eine ratsame Alternative.

INFO Die Sammlereditionen

Nano Edition

Die Nano Edition von **Crysis 2** wird nur in stark limitierter Stückzahl verfügbar sein und auch nur bei ausgesuchten Händlern verkauft werden, etwa bei Amazon.de. Für rund 130 Euro bekommen Sie eine Menge exklusiver Inhalte: Neben dem Spiel und den Inhalten der Limited Edition (siehe rechts) liegt ein Rucksack in Nanosuit-Optik, eine 28 Zentimeter große Figur von Held Alcatraz, ein 158 Seiten starkes Artbook sowie eine exklusive Hülle in Nanowaben-Optik bei.







Limited Edition

Die limitierte Auflage von **Crysis 2** ist für etwa 50 Euro im Handel erhältlich und beinhaltet Boni für den Mehrspielermodus. Sie erhalten einen Hologramm-Aufsatz sowie einen Waffen-Skin für das SCAR-Gewehr. Dazu spendieren Ihnen die Entwickler eine der sammelbaren Erkennungsmarken, nämlich das Platinum-Dog-Tag. Am praktischsten sind aber sicherlich die zusätzlichen Erfahrungspunkte, dank denen man direkt auf Level 5 startet.



Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	24.03.2011
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Die deutsche Version kommt ungekürzt und mehrsprachig in den Handel.

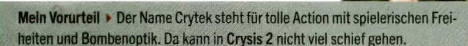
HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Core 2 Duo mit 2,0 GHz/Athlon 64 X2 3800+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3850, 2 GB RAM
Empfohlen: Core i5/i7 mit 3,0 GHz/Ph. II X4 mit 3,2 GHz, Geforce GTX 560 Ti/Radeon HD 5870, 4 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Für Details zum Mehrspieler siehe Seite 47.

MAX. SPIELERANZAHL	12
SPIELMODI	6

Sebastian meint

„Ein sehr guter Shooter – aber anders als erhofft."



Mein Vorurteil ▸ Der Name Crytek steht für tolle Action mit spielerischen Freiheiten und Bombenoptik. Da kann in **Crysis 2** nicht viel schief gehen.

Crysis stach und sticht noch heute für mich aus der Masse der Ego-Shooter heraus. Taktische und räumliche Freiheit, der Nanosuit als innovatives Element und eine meist fordernde KI – all das zeichnet Cryteks Grafikschmuckstück aus. **Crysis 2** hat diese Tugenden im Grunde auch noch, es vereinfacht den Nanosuit in meinen Augen sinnvoll, doch die offene Welt mit all ihren Möglichkeiten fehlt ihm leider. Und genau die war für mich das i-Tüpfelchen des Vorgängers. Manchen Spielern wird **Crysis 2** deshalb vielleicht besser gefallen, da es ein wenig linearer und actionreicher daherkommt, mir gefiel der erste Teil allerdings besser. All das macht **Crysis 2** nicht zu einem schlechten Spiel, ganz im Gegenteil, es ist ein erstklassiger Shooter, doch meine Erwartungen erfüllt es nicht ganz.

Felix meint

„New York? Ich will lieber zurück auf die Insel!"

Mein Vorurteil ▸ Das erste **Crysis** fand ich trotz kleiner Schwächen großartig – ich hatte daher reichlich Hoffnungen und Erwartungen an den zweiten Teil.

Ich schließe mich Herrn Weber an – auch mir gefällt der erste Teil ein wenig besser als sein Nachfolger. Vor allem die offenen, taktisch fordernden Levels des ersten Spiels vermisse ich, und auch ein paar schöne Bosskämpfe hätten es ruhig sein dürfen. Doch natürlich ist **Crysis 2** immer noch ein astreiner Shooter – die bombastische Optik, der klasse umgesetzte Nanosuit und die spannenden Kämpfe wuchten das Gesamtwerk knapp über die magische 90er-Grenze.

Wertung

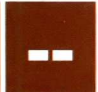
PRO
- Tolle Grafik mit brillanten Effekten
- Taktische Vielfalt dank Nanosuit
- Robustes Upgrade-System
- Fordernde künstliche Intelligenz
- Gut umgesetzte Steuerung
- Eindrucksvolle Skript-Sequenzen

CONTRA
- Kaum Abwechslung im Spielverlauf
- Story kommt zu spät in Fahrt
- Checkpoints teils schlecht gesetzt
- New York als beliebiger Schauplatz

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER **MEHRSPIELER**





Rift bringt Ihre Grafikkarte ordentlich ins Schwitzen, bietet dafür aber auch eine erstklassige Optik.



Rift

Veranspaltungshinweis

Genre: Online-Rollenspiel I Entwickler: Trion Worlds I Hersteller: Trion Worlds

Text: Stefan Weiß

Klassenvielfalt und Schlachtgetümmel – so gut funktioniert der Rollenspielmix!

Alltag für viele Online-Rollenspieler: Routiniert erledigt man seine Quest, haut zehn hiervon und sticht acht davon – garstiges Monstergesocks eben, das vom Boden getilgt werden muss. So lange, bis die Bedingungen des jeweiligen Auftrages erfüllt sind. Jetzt bleibt nur noch der formelle Besuch beim Questgeber „Mission erfüllt, gebt mir schon den Lohn heraus", denkt man sich fast gelangweilt. Doch Moment mal, was ist denn das?

Das etwas andere MMORPG

Die Questgeber sind weg, auch die Händler und sonstigen NPCs am wohlbekannten Questort. Stattdessen nur ein verdüsterter Himmel und kriegslüsterne Gegnerhorden, die einem förmlich ein „Ätsch, jetzt sind wir hier" entgegenzuschleudern scheinen. Viel Zeit zum Nachdenken bleibt nicht, denn die Gesellen gehen zum Angriff über. Zum Glück sind noch andere Spieler mit ihren Charakteren anwesend. Jetzt gilt es, sich schnell zu formieren und loszuschlagen! So erlebt man den Alltag in der Spielwelt von **Rift**.

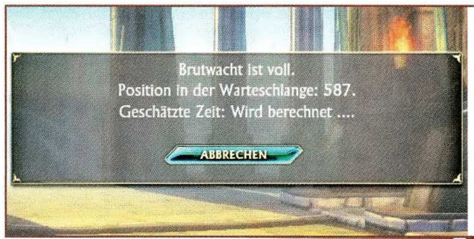
Einen Ebenen-Übergang erkennen Sie schon aus großer Entfernung. Die schwarzen Tentakel und die violette Färbung kennzeichnen hier einen Todes-Riss.

Immer auf der Hut sein

Die eben geschilderte Szene ist typisch für **Rift**, denn die dortige Spielwelt Telara wird nicht nur von Gegnern bevölkert, die brav an irgendwelchen Punkten abwarten, bis der geneigte Spieler bereit ist, diese aufzusuchen. Vielmehr gehen die Bösewichter zum Angriff über; regelrechte Invasionen finden statt, bei denen die Monster mal eben ganze Questgebiete für eine gewisse Spielzeit übernehmen und kontrollieren, wenn dies nicht von den Spielern vereitelt wird. Doch wo kommen diese ganzen Viecher eigentlich alle her? Einst aus der Welt Telara verbannt, schmachten die finsteren Mächte der sechs Ebenen Feuer, Wasser, Luft, Erde, Leben und Tod in anderen Realitäten. Mithilfe von „Rifts", zu Deutsch Rissen, schaffen die Elemente eine Verbindung zur Welt und gelangen so nach Telara. Im Spiel stellen die Risse ein zentrales Element dar, treten sie doch ständig neu an verschiedensten Stellen der Welt auf. Daraus resultiert ein dynamisches Spielgefühl mit öffentlichem Questsystem – jeder Spieler, der sich einem solchen Ebenenriss nähert, darf sich daran versuchen, den Zugang wieder zu schließen. Das geschieht ganz einfach: In mehreren Phasen tauchen Gegnergruppen und am Ende ein Boss auf,

Frühbuchervorteil: So erlebten wir den „Headstart" von Rift.

Wer will schon im Serveransturm Schlange stehen? PC ACTION durfte schon eine Woche früher ran.



24. Februar, 19:01 Uhr

Mit 15 europäischen Servern (5 davon deutsch) startet **Rift**. Pünktlich um 19 Uhr klicken wir auf „Spielen" und landen sofort in der Warteschlange. Der Spieleransdrang ist groß. Geduldig warten wir darauf, dass der Zähler von Platz 587 gen null marschiert, was allerdings rund eineinhalb Stunden in Anspruch nimmt. Typischer Online-Rollenspielstart, das muss man abkönnen! Die Zeit vertreiben wir uns mit Kaffee und Kuchen und ein paar Runden **Bejeweled Blitz**. Schießlich ist es so weit, „Geschätzte Zeit: 1 Minute" steht auf dem Bildschirm. Jetzt noch fix die Krümel von der Tastatur gefegt und es kann losgehen. Wir landen im Charakterbildschirm und basteln uns eine hübsche Schurkin aufseiten der Wächter-Fraktion.

24. Februar, 21:35 Uhr

Im Startgebiet ist der Teufel los, Spieler buhlen um die vorhandenen Questmobs. Obwohl die Gegner immer wieder sehr schnell erscheinen, muss man echt fix unterwegs sein, damit die Mitspieler sie einem nicht vor der Nase wegballern. Dazu verhindern mitunter heftige Lags den reibungslosen Spielfluss – aber das verwundert uns nicht, das ist nun mal der Fluch der Servertechnik. Als so dramatisch, wie einige Spieler im Chat rumnörgeln, empfinden wir das allerdings nicht. Zwei, drei Disconnects verzeichnen wir, doch das gibt sich recht schnell. Doof allerdings, dass Objekte wie Tische und Bücher meterhoch in der Luft schweben, das sieht reichlich seltsam aus. Gegen 22 Uhr hauen wir den Startgebiet-Boss um.



25. Februar, 00:20 Uhr

Im Questgebiet Silberwald, in dem man sich als Wächter so bis etwa Stufe 20 tummelt, ist von den anfänglichen Latenzen nichts mehr zu spüren. Hier läuft alles reibungslos. Quest für Quest arbeiten wir uns zusammen mit anderen Spielern von der Küste langsam ins Landesinnere vor. Silberfeld ist die zentrale Ansiedlung und dort lernen wir auch unsere Crafting-Berufe. Inzwischen sind wir auf Stufe 9 angelangt, haben schon etliche Talente freigeschaltet und bessere Ausrüstung erbeutet. Zeit, sich den ersten Riss-Events zu stellen, die im Minutentakt über den Silberwald hereinbrechen. Invasionen feindlicher Horden rücken an, wir folgen der Masse an Spielern in Richtung Schlachtfeld. Doch uns wird angst und bange: Die Gegner sind Elite-Stufe 15, ist das zu schaffen? Ist es, denn es sind so viele Spieler zugegen, dass man auch mit den deutlich stärkeren Gegnern fertig wird. Allerdings arten die Kämpfe noch in heilloses Durcheinander aus. Wild klickt man auf „Öffentliche Gruppe Beitreten", in der Hoffnung, dass schon irgendjemand den Überblick haben wird. Keine Frage, das Gemetzel macht tierisch Spaß, aber vielleicht wäre es doch erst mal besser, wenn nicht gleich ganz sooo viele Riss-Truppen hereinbrechen würden.



25. Februar, 02:30

Konfusion im Chat – anscheinend gibt es Ärger mit den Riss-Events. Etliche Spieler beklagen sich, dass sie trotz reger Schlachtteilnahme einfach keinerlei Belohnung dafür enthalten. Wir selbst müssen das auch hin und wieder feststellen. Im Moment haken wir das unter „Startschwierigkeiten" ab, denn in den letzten Wochen der Beta hatten wir dieses Problem nicht. Inzwischen haben wir Sanctum, dem Hauptstützpunkt der Wächter, einen Besuch abgestattet. In der näheren Umgebung häuten wir massenhaft Wildtiere, um aus dem so gewonnenen Leder Gegenstände herzustellen. Da wir schon einige hübsche Runen erbeutet haben, verbessern wir damit unsere Produkte. **Fazit:** Gelungener Start mit kleinen Tücken.



die Sie alle besiegen müssen. Wer erfolgreich an einem solchen Unterfangen teilnimmt, erhält Rufpunkte und verdient sich Tauschmarken, mit denen man wertvolle Gegenstände bei Händlern erwerben kann. Das ist simpel und motivierend zugleich, da man diese Riss-Events nicht zwingend machen muss, um im Spiel voranzukommen. Vielmehr sorgen sie für die nötige Abwechslung.

Bekannte Klassen neu gemixt

„Zwei Seelen wohnen, ach! in meiner Brust …" lehrte uns schon Goethes Faust. Den Entwicklern von **Rift** war das aber nicht genug, darum dürfen Sie in Trion Worlds' MMORPG gleich drei Seelen in einer Heldenbrust vereinen. Seelen stellen die Talentbäume für die vier Hauptklassen Krieger, Magier, Schurke und Kleriker dar. Schon nach kurzer Zeit stehen Ihnen pro Klasse sieben solcher Seelen zur Verfügung, drei davon lassen sich miteinander kombinieren. Jeder Seelenbaum besitzt eine Vielzahl an Fertigkeiten. Das lässt viel Raum für experimentierfreudige Spieler, aber auch viel Raum, um Einsteiger zu überfordern. Zum Glück ist das System flexibel genug und erlaubt, mehrere solcher

Jetzt gibt's was auf die Glocke – die PvP-Schlachtfelder in Rift

Instanzierte Schlachtfelder – spaßig und unterhaltsam, aber noch nicht zufriedenstellend.



◄ Im Schwarzen Garten verdienen Sie sich Ihre ersten PvP-Sporen. Über das aufrufbare Schlachtfeldmenü melden Sie sich für ein Match an.

▼ Engagierte Teams versuchen, koordiniert zusammenzuarbeiten. Oft trifft man aber (noch) auf wild agierende Möchtegernhelden.



Vielen Spielern reicht es, sich immer nur mit KI-gesteuerten Gegnern zu messen. Doch wer so richtig zeigen will, was er mit seinem Charakter draufhat, braucht menschliche Gegenspieler. Wer sich bei **Rift** jetzt die große PvP-Offenbarung erhofft hat, dürfte etwas enttäuscht sein. Bislang haben es vier instanzierte Schlachtfelder, sogenannte Kriegsfronten, ins Spiel geschafft. In diesen recht klein gehaltenen Arealen kämpfen Sie für Ihre Fraktion (Skeptiker oder Wächter) um Beute und Gunstpunkte. Diese Punkte tauschen Sie gegen tolle Ausrüstungsgegenstände. Die maximalen Teamgrößen variieren je nach gewählter Kriegsfront zwischen 10 und 20 Teilnehmern. Das erste Schlachtfeld, den Schwarzen Garten, dürfen Sie ab Charakterstufe 10 betreten. Die übrigen Kriegsfronten schalten Sie mit Stufe 20, 30 und schließlich 50 frei. Die Matches sind recht kurzweilig gehalten und orientieren sich an typischen Mehrspieler-Modi, wie man sie aus Shootern kennt (Gegenstände erbeuten, strategische Punkte einnehmen). Pro Charakterklasse gibt es in **Rift** noch einen eigenen PvP-Talentbaum. So richtig taktische Tiefe kommt damit allerdings (noch) nicht auf, bislang wirken die PvE-Inhalte ausgereifter!

Kombinationen abzuspeichern. Wer sich verzettelt, darf die Talentbäume auch beim passenden Trainer gegen Entgelt zurücksetzen lassen. Erwarten Sie keinesfalls perfekt ausbalancierte Klassen. Trion Worlds will es letztlich den Spielern überlassen, durch Ausprobieren herauszufinden, was am besten zur gewählten Figur passt. Entsprechendes Feedback der Spieler während der Beta-Phase führte schon dazu, dass viele Skills durch Patches überarbeitet wurden. Wir gehen davon aus, dass dies auch noch einige Zeit nach dem Release so bleiben wird. Unsichere oder ungeduldige Spieler müssen sich dessen bewusst sein und das eine oder andere Frusterlebnis einkalkulieren. Erst recht schwer abschätzen lässt sich, wie schnell sich gut eingespielte und aufeinander abgestimmte Gruppen zusammenfinden und inwieweit Gelegenheitsspieler eine Chance haben, bei schweren Instanzen Anschluss zu finden, wenn „die Skillung" nicht hundertprozentig passt. Andererseits ist es für ambitionierte Spieler sicher spannend, sich an die optimale Talentpunkteverteilung heranzuarbeiten, und es ist ja auch langweilig, wenn man völlig ohne Anstrengung alles im Spiel förmlich nachgeschmissen bekommt.



Die Erfolgsmeldung für Helden – hier haben wir gerade einen Stützpunkt zurückerobert, sodass man hier wieder in Ruhe questen oder handeln kann.

Bodenständige Grundlage

Skeptiker und Wächter bilden die beiden Spielerfraktionen, die sich nicht riechen können und in PvP- und PvE-Gefechten aufeinandertreffen. Jede Fraktion bietet dem Spieler eine nett erzählte Geschichte zu den Ereignissen in Telara. Wer aufmerksam durch die schön gestalteten Questregionen reist, entdeckt tonnenweise Quests. Viele davon münden in die genreüblichen Bring-hol-und-erledige-dies-Dienste, sind stets fair gestaltet und spülen reichlich Beute in den Abenteurerbeutel, sprich sie gehen voll in Ordnung. Ähnliches gilt für das Handwerkssystem. Sie wählen aus drei Sammel- und sechs Fertigungsberufen aus und schaffen Holz, Pflanzen oder Erze heran, um daraus Tand, Waffen, Rüstung, Tränke und so weiter herzustellen. Aufwertungen mithilfe von speziellen Riss-Gegenständen machen die Sache interessant. Und wer sich intensiv mit den Riss-Events beschäftigt, stellt schnell fest, dass kundige Handwerker Gegenstände anfertigen können, mit denen sich Risse schließen oder auch öffnen lassen. Dies wird vor allem im Endgame-Bereich wichtig, da sich bestimmte Raid-Events nur so aktivieren lassen. Wer gerne jeden Winkel eines Spiels erkundet, darf sich in **Rift** als Artefakt-Sammler betätigen. **Everquest 2**-Spieler kennen das sicher noch – herumliegende, blinkende Objekte lassen sich auflesen und zu kompletten Sammlungen vervollständigen. Beim passenden Händler tauscht man eine solche Sammlung gegen Beute ein. Fans von Gilden freuen sich über ein im Spiel enthaltenes Rangsystem, mit dem sich zusätzliche Talente freischalten lassen.

Allemal empfehlenswert!

Rift bot uns bislang eine Menge Spaß, auch wenn man viele Elemente im Spiel – für sich betrachtet – schon hinlänglich aus anderen Online-Rollenspielen kennt. Dafür funktionieren diese Inhalte rundherum gut und wirken durchdacht!

Was tun, wenn ich 50 bin? Highlevel-Raids für jeden Geschmack

Rift kombiniert klassische, völlig instanzierte Dungeons mit einem offenen System.



Hau die Drachen – in 20er-Raids

Bockschwere Bossgegner in instanzierten Raids, für die erfahrene Spielergruppen mehrere Tage benötigen, um die richtige Taktik herauszufinden. Das soll **Rift** im Endgame-Bereich für die Maximalstufe 50 bieten. Einer der bisher bekannten Bosse ist der Drache Grünschuppe. Wir selbst sind noch ein paar Charakterstufen davon entfernt, dem Echsenviech persönlich gegenüberzutreten. Dafür geistert schon seit Ende Februar ein Gameplay-Video der Entwickler auf den **Rift**-Fanseiten herum. Das Video zeigt ausführlich solche Raid-Inhalte. Damit die Motivation hoch genug bleibt, bekommen Sie in den Instanzen die besten Belohnungen im Spiel.

• **Klingt schon mal gut:** Es gibt sechs Drachen in **Rift** = sechs Raid-Instanzen. Das verspricht viele spannende Stunden Endgame-Content. Außerdem versichern die Entwickler, dass nach dem Release weitere und Raid-Inhalte geliefert werden.

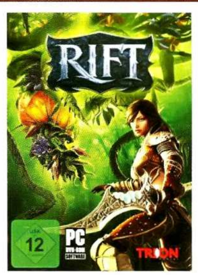


Mach's dir selbst – die 10er-Raids

Coole Idee – das Handwerkssystem in **Rift** erlaubt den Spielern, Gegenstände herzustellen, mit denen sich Risse öffnen und so Events starten lassen. Im Endgame-Bereich entstehen dabei in speziell dafür vorgesehenen Questzonen Raid-Events für Zehnergruppen. Da diese geskripteten Ereignisse in der offenen Spielwelt passieren, können sich weitere Spieler daran beteiligen. Die coolen Raid-Belohnungen bleiben der Zehnergruppe vorbehalten, alle übrigen Teilnehmer erhalten spezielle Tausch-Tokens für verbesserte Ausrüstungsgegenstände. Wie viele verschiedene solcher Raid-Ereignisse es gibt, war zu Redaktionsschluss noch nicht bekannt.

• **Klingt schon mal gut:** Jedes Raid-Event enthält eine eigene, geskriptete Storyline und besteht aus mehreren Phasen. Zwischen den schweren Bosskämpfen gibt es dabei auch kurze Ruhephasen, um die Gruppe zu sammeln.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	4.3.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nö, ist in der bunten Spielwelt nicht nötig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN (EMPF.)
Core 2 Quad Q9300/Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 460/Radeon HD 5770, 4 GB RAM, Breitbandverbindung

ABONNEMENT-KONDITIONEN
Monatliches (€ 12,99), dreimonatiges (€ 35,97) oder sechsmonatiges Abo (€ 59,94) möglich. Zudem gibt es Gametime-Cards (60 Tage, ca. € 25,- oder 30 Tage, ca. € 15,-).

MAX. SPIELERANZAHL	SERVERBEDINGT
SPIELMODI	PVE/PVP

Für Jäger und Sammler

Die Sammler-Edition von Rift bietet einige Extras.

Für rund 70 Euro dürfen Sie mit folgenden Sachen im Spiel angeben:

- **Exklusives Reittier** – Hoppeln Sie mit einer zweiköpfigen Riesenschildkröte durch die Lande. Der tierische Blickfang ist ab Stufe 20 benutzbar.
- **Sammlerranzen** – Hört sich nach dicker Wampe an, ist aber eine extragroße Erweiterung (auf 24 Slots) für den Hauptrucksack Ihres Charakters.
- **Sumpfling-Buddler** – Ein einzigartiger Begleiter für Ihre Figur
- **Exklusive Objekte** – Fünf **Rift**-Comics in limitierter Auflage, ein Feuer-Riss-Mauspad, der Original-Soundtrack zum Spiel, USB-Stick 8 GB mit **Rift**-Logo

Stefan meint



„Bewährte Rollenspielkost mit frischen Ideen!"

Mein Vorurteil ▸ Öffentliche Quests, PvP-Schlachtfelder, Instanzen und Raids – das kennt man doch schon alles zur Genüge oder etwa nicht?

Um die Frage im oben genannten Vorurteil zu beantworten: „Eigentlich schon, aber ... !" Und genau dieses Aber spricht für **Rift**. Steht es doch für: „Aber warum soll ein MMORPG-Entwickler auch unbedingt das Rad neu erfinden müssen?" Muss er wahrhaftig nicht, wenn er es schafft, bewährte Inhalte neu und leicht verändert aufzubereiten. Trion Worlds gelingt das ganz gut. Allein die Riss-Events sorgen dafür, dass man sich im Gruppenspiel engagiert. Für mich stellt sich nur die Frage, ob das der Masse an erfahrenen Online-Rollenspielern mit fester Gildenbindung genug Anreiz bietet, in einer neuen Welt im Prinzip wieder ganz von vorne anzufangen. Zum Ausprobieren sicher, trotzdem hege ich noch Zweifel, dass dies mit einem klassischem Abo-Modell klappt.

Wertung

PRO
- Mixt bekannte RPG-Inhalte gut
- Ausgefallenes Klassensystem
- Dynamische Events machen Laune
- Fordernde Instanzen und Bosse
- Schön gestaltete Spielwelt
- Umfangreicher PvE-Content

CONTRA
- PvP wirkt stiefmütterlich
- Crafting bietet zu wenig Anreize
- Klassenbalancing unausgereift

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut



Bulletstorm

Ein Sturm zieht auf!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: People Can Fly | Hersteller: Electronic Arts

Text: Jürgen Krauß/Viktor Eippert

Der umstrittene Spaß-Shooter ist viel schöner, größer und besser als erwartet!

?! FAQ

Wow, ich hätte ja nicht damit gerechnet, dass dieses Spiel in Deutschland erscheinen wird. Sollte ich es denn auch hier kaufen?
Auf jeden Fall! Und das nicht nur, weil wir es unterstützenswert finden, dass man sich die Mühe macht, ein derart erwachsenes Spiel hierzulande auf den Markt zu bringen, sondern auch, weil selbst die geschnittene Fassung von **Bulletstorm** immer noch mehr Spaß macht als kein **Bulletstorm**! Und auch, wenn das zweimal das gleiche Argument war, ist die deutsche Fassung von **Bulletstorm** keineswegs schlecht. Nur eben ein klein wenig anders als die internationale. So!

Wird das nicht langweilig, sich sieben Stunden lang durch endlose Gegnerhorden zu „skillshotten"?
Da hat jemand aber ganz schön viele Vorurteile – oder sich auf fragwürdige Quellen verlassen! Die einfache Antwort auf die Frage jedenfalls: nein. Die umfangreiche Antwort finden Sie auf den folgenden fünf Seiten.

Die bisherigen Titel von People Can Fly waren ja nicht so toll, haben die nun dazugelernt?
Ja, sogar 'ne Menge! Außerdem vermuten wir, dass People Can Fly, das zu Epic Games gehört, sich ordentlich Schützenhilfe von den **Unreal Tournament**-Machern geholt hat. Was die Entwickler nämlich allein aus der Engine herausholen, ist ziemlich beeindruckend.

So, jetzt aber mal die Hosen runter: Das kann doch nicht alles toll sein! Wo liegen die größten Schwächen?
Von großen Schwächen kann man im vorliegenden Fall nun wirklich nicht sprechen, alles läuft rund, passt schön zusammen und fühlt sich einfach gut an. Der deutschen Version fehlt es aber an Treffer-Feedback, was den Spielspaß spürbar dämpft. Auch ist hier und da der Schwierigkeitsgrad etwas leicht, dafür gibt es aber fünf von Anfang an wählbare Einstellungen für die Spielschwierigkeit. Außerdem ist das Spiel sehr storylastig, was dem gemeinen Action-Spieler vielleicht etwas sauer aufstößt, auf den eher ruhigen Atmosphäre-Freund mögen hingegen die fluchenden Sprecher störend wirken. Sie sehen aber: Meckern auf hohem Niveau!

Fluchen, gutes Stichwort: Wie steht's mit dem Langzeitspielspaß, ihr Penner?
Danke der Nachfrage, sehr gut.

PRO Viele gute Zutaten machen ein tolles Gesamtkunstwerk

Während andere Spiele mit wenigen bis ganz wenigen bezeichnenden Spielelementen auskommen – in Sachen Zutatenvielfalt also eher das Rührei unter den Spielen darstellen –, so gibt es hin und wieder auch mal ein Spiele-Ratatouille, bei dem zig Einzelkomponenten ein wohlschmeckendes Gesamtgericht ergeben. Sie ahnen es bestimmt schon: **Bulletstorm** ist solch ein buntes Eintopf-Gericht: Bon Appétit!

ATMOSPHÄRE › Der Planet, auf dem Ihre Piratentruppe strandet, ist ebenso heruntergekommen wie wunderschön. Man möchte am liebsten alle drei Meter stehen bleiben und staunen. Wenn nur das lästige Geballer nicht wäre!

ACTION › Schießereien, Zwischensequenzen, Railshooter-Passagen – egal, wo Sie hinsehen, überall Action. BÄM!

KNIFFE › **Bulletstorm** begeistert mit zig schönen, wohldurchdachten Kleinigkeiten, wie etwa dem lenkbaren Projektil der Scharfschützenflinte.

[Maus] - DIE KUGEL STEUERN

BULLETSTORM

ABWECHSLUNG › Immer wieder lockern simple Rail-Einlagen, in denen Sie nur schießen, sich aber nicht bewegen müssen, das Spielgeschehen auf. Auch die ebenso spaßigen wie kreativen Waffen sorgen für Abwechslung.

INSZENIERUNG › **Bulletstorm** überzeugt in erster Linie durch schiere Größe – unter anderem bei Gegnern. Aber auch die Story-Sequenzen tragen zur gelungenen Inszenierung bei.

VERTONUNG › Ein Teil des Spielcharmes geht auf das Konto der Charaktere – und die sind, wie es sich für Weltraumpiraten gehört, mit dem Mundwerk ebenso schnell wie mit der Knarre. Wer Bemerkungen wie „General Pisswichser" oder „Deine Mutter ..."-Witze nicht abkann, sollte von **Bulletstorm** Abstand nehmen – oder zu einer Sprachversion greifen, bei der er die Fluchorgien nicht versteht.

PRO Kill with skill – So funktionieren die Skillshots

Noch nie war Töten in einem Shooter so kreativ wie in **Bulletstorm**! Während in **Call of Duty** und Konsorten die größte Herausforderung in einem Kopfschuss besteht, bietet **Bulletstorm** dem Spieler mehr als 100 verschiedene Möglichkeiten, die Mutanten in (und teilweise mit) der idyllischen Spielwelt auf möglichst einfallsreiche Weise zu erledigen. Das macht nicht nur mächtig Spaß, es geht auch unfassbar locker von der Hand und motiviert zum Ausprobieren immer neuer und witziger Kunstkniffe.

Schwing die Peitsche, Baby!

Doch bevor es ans kreative Töten geht, müssen die Gegner erst „vorbereitet" werden. Dafür bleiben Hauptcharakter Gray drei Optionen: Feinde von sich wegtreten, mit der Elektropeitsche zu sich ziehen oder in sie hineinrutschen. Mit jeder dieser Aktionen reißen Sie den Widersacher von den Füßen, wodurch er für einige Sekunden in Zeitlupe durch die Luft schwebt. Das ermöglicht es Ihnen, in Ruhe für den gewünschten Skillshot zu zielen. Der Oberknaller ist die Spezialfunktion der Peitsche, die alle Feinde in einem Areal in die Luft schleudert und in Zeitlupe versetzt. Das rettet Ihnen in brenzligen Situationen nicht nur das Leben, Sie pflücken Ihre Opfer dadurch regelrecht aus der Luft. Wieso kann es so was nicht in jedem Shooter geben? Doch wofür gute Munition verschwenden, wenn es so viel schönere Wege gibt, einem Mutanten den Tag zu vermiesen? Sie können Gegner auch einfach Abgründe herunterschubsen, sie mit Starkstromkabeln brutzeln, explosive Kanister mit der Peitsche zu sich ziehen und diese anschließend auf Widersacher treten und noch vieles mehr. Die Möglichkeiten, sich in **Bulletstorm** auszutoben, sind unendlich.

Nicht nur für die Galerie

Die Gegner möglichst eindrucksvoll zu erwischen, erfreut allerdings nicht nur das Auge. Die Tricks sind in verschiedene Kategorien unterteilt und gewähren abhängig von ihrer Schwierigkeit unterschiedlich viele Punkte. Für die erstmalige Ausführung winkt zudem ein dicker Bonus und das eingeblendete „neu" sorgt stets für Freude. An Ausrüstungskapseln verprassen Sie die gewonnenen Punkte dann für Munition, schalten neue Funktionen für die Waffen frei oder wechseln Ihr derzeitiges Waffenarsenal.



Ein gezielter Tritt in Richtung Rotor verarbeitet diesen Mutanten zu Hackfleisch.



Selbst tödliche Schüsse in den Hintern werden belohnt. Skurril, aber witzig!



Für miteinander kombinierte Skillshots hagelt es Punkte-Multiplikatoren.

Pinsel und Farbe des Kunst-Schützen: Die abwechslungsreichen Waffen

Was wäre ein Skillshot-System ohne geile Wummen dazu? **Bulletstorm** vermag es gekonnt, dem Spieler immer dann ein neues Spielzeug in die Hand zu drücken, wenn er sich gerade mit dem vorherigen ausgetobt hat. Am Design der Waffen merkt man außerdem sofort, dass Epic Games seine Finger mit im Spiel hatte. Jede der sieben Knarren weist neben dem normalen Feuermodus einen wesentlich stärkeren, überladenen Modus auf. Damit reißen Sie viele Mutanten gleichzeitig in den Tod, sollten es jedoch nicht übertreiben, da der Kauf dieser Sonderladungen haufenweise Punkte verschlingt. Darüber hinaus hebt sich jedes Ballerinstrument mit einem kleinen Gimmick von den anderen Schießprügeln ab. Beim Scharfschützengewehr steuern Sie die abgefeuerte Kugel beispielsweise auf den letzten Metern per Maus selbst ins Ziel, während die Bouncer-Kanone Kugeln verschießt, die Sie wie Fußbälle durch die Gegend treten. Explosive und mit Stacheln gespickte Fußbälle! Unser absoluter Liebling ist allerdings der Penetrator, der sich drehende Bohrköpfe verschießt. Wenn Sie einen Mutanten mit so einem Bohrer treffen, wirft er ihn gegen die nächste Wand, nagelt ihn dort fest und überträgt seine kinetische Energie auf ihn, sodass sich der Getroffene wie ein Kreisel an der Wand weiterdreht. Die skurrilen Waffen bieten neben viel guter Laune und massig Abwechslung somit zahlreiche speziell auf die Wummen zugeschnittene Skillshots. Wer diese gekonnt mit den „gewöhnlichen" Tricks kombiniert, serviert mehrere Angreifer gleichzeitig ab und heimst dafür extra viele Punkte ein.



Die Penetrator-Raketen spießen ihre Opfer auf und katapultieren sie davon.

PRO Handlungsbedarf? Der kann gedeckt werden!

Eine der überraschendsten Erkenntnisse für uns beim **Bulletstorm**-Test: Das Teil hat ja eine Story! Und der wird sogar richtig viel Aufmerksamkeit beigemessen. Gut, den Inhalt der Handlung sollten Sie wohl nicht allzu ernst nehmen und auch nicht jedes Ereignis ist dramaturgisch logisch und nachvollziehbar, aber wir ertappten uns dabei, dass wir den Charakteren ihre Rolle abkauften und ihre Aktionen plausibel fanden – außerdem waren wir durchgehend gespannt, was wohl als Nächstes passieren wird! Das ist weit mehr, als wir vom neuen **Tron**-Film behaupten können …

Kille, kille!

Für alle Neugierigen: Sie schlüpfen in die Rolle von Grayson Hunt, Ex-Elitesoldat und vormals staatlich sanktionierter Auftragskiller. Als Sie – damals noch im aktiven Dienst – herausfanden, dass Ihr Vorgesetzter Ihnen Unschuldige als Waffenschieber verkaufte und Sie so als privates Killerkommando missbrauchte, krallten Sie sich Ihr Echo-Squad, tauften es um in Dead-Echo-Squad und wechselten bei Xing die Berufsbezeichnung auf „Weltraum-Pirat". Rachegelüste sind allerdings nie gesund und führen in diesem Fall dazu, dass Sie bei einer zufälligen Begegnung im Orbit Graysons Raumschiff in einer Kamikaze-Aktion in das des Verräters lenken. Der zwangsläufig folgende Absturz erfolgt auf einem total abgewrackten Planeten, auf (und in) dem mehrere Gangs ihr Unwesen treiben. Jetzt ist es also an Ihnen, nicht nur den Bösewicht, sondern auch dessen neues Echo-Squad zu stellen und einen Weg von dem gotterbärmlich gefährlichen Himmelskörper zu finden – auf dem, ganz nebenbei, eine Bombe droht, alles Leben in einem Wimpernschlag auszulöschen. Sie sehen: jede Menge Stoff für gute Unterhaltung!

Hochniveau-Genörgel

Zwei kleine Wermutstropfen beim Thema Handlung: Die vielen „ruhigen" Storysequenzen bedeuten auch viele Tempowechsel – immer wieder wird die Action von Handlungspassagen und Gesprächen unterbrochen. Dank abbrechbarer Zwischensequenzen ist das aber verschmerzbar. Zweitens: Die Charaktere fluchen wie die Rohrspatzen und je mehr es aufs Finale zugeht, desto stärker hatten wir das Gefühl, die Sprecher würden am Tourette-Syndrom leiden. Klingt auf Deutsch – trotz wirklich guter Synchronstimmen und Übersetzung – manchmal etwas peinlich und ist vielleicht nicht jedermanns Sache.



Die Hintergrundgeschichte ist abgefahren, aber schön und mitreißend erzählt.

CONTRA Du kommst doch von der Konsole, oder?



Die Steuerung der Menüs von Versorgungskapseln ist der reinste Graus.



Die vorgerenderten Zwischensequenzen sind auffällig niedrig aufgelöst.

Zahlreich sind sie nicht, aber dennoch fallen sie dem aufmerksamen Beobachter auf: die Indizien für **Bulletstorms** Portierung von der Konsole auf den PC. Bevor jetzt alle Alarmglocken bei Ihnen schrillen, geben wir eine kleine Entwarnung. Es ist bei Weitem nicht so, dass sich **Bulletstorm** am Rechner „konsolig" spielt oder als Ganzes grausig portiert wurde. Lediglich zwei Dinge fallen etwas störend auf und hätten mit nur wenig Aufwand vermieden werden können.

Schlampig umgesetzt

Was sich die Entwickler bei der Steuerung der Menüs dachten, bleibt uns ein echtes Rätsel. Das normale Spielmenü – also etwa die Einstellung der Optionen und das Starten einer neuen Partie – bedienen Sie wie gewohnt wahlweise per Maus oder Tastatur. Im Interface der Ausrüstungskapseln dürfen Sie hingegen ausschließlich mit der Tastatur navigieren. Das wäre an sich nur halb so wild, wenn das Spielprinzip nicht vorsähe, dass Sie diese Kapseln alle zehn Minuten benutzen und eindeutig auf sie angewiesen sind. So drücken Sie sich völlig umständlich mit den Pfeiltasten einzeln durch die in Untermenüs verzweigte Waffenliste, statt mit der Maus in Sekundenschnelle die gewünschten Upgrades auszuwählen. Wieso hat man also die Steuerung des Spielmenüs angepasst, die wesentlich wichtigere Bedienung der Ausrüstungskapseln jedoch nicht?

Hässliches Entlein

Weniger schlimm sind die niedrig aufgelösten Zwischensequenzen, die stellenweise sogar sehr deutlich hinter der eigentlichen Spielgrafik zurückbleiben. Das drückt ein wenig auf die Stimmung, passiert dafür immerhin nur selten.

CONTRA Die deutsche Version: fehlendes Treffer-Feedback, weniger Atmo

Dass **Bulletstorm** für ein USK-18-Siegel geschnitten werden musste, war seit der Ankündigung und den ersten Videos relativ klar. Als aber bekannt wurde, was genau dem Spiel fehlt, gingen Wellen der Entrüstung durchs Netz – teilweise zu Recht, teilweise aber aufgrund von hanebüchenen Schlussfolgerungen, die nichts mit der Realität zu tun haben. Trotzdem fehlen „unserer" Version Spielelemente und das drückt teilweise sogar den Spielspaß.

Keine Schnitte bei Skillshots

Das Konzept sieht vor, Spieler mit Punkten für spezielle, für die virtuellen Gegner meist tödliche Aktionen zu belohnen. Das ist – allen anderslautenden Gerüchten zum Trotz – in allen Versionen so und mit der Originalfassung identisch.

Schnitt #1: Ragdoll

Im Vorfeld führte dieser Punkt wohl zu den größten Missverständnissen, viele glaubten nämlich, dass Körper ohne Ragdoll nicht bewegt werden könnten, was das Peitschen und Treten im Spiel ziemlich nutzlos gemacht hätte. Ein Blick auf die Erklärung von „Ragdoll" bei Wikipedia klärt das Missverständnis auf: „Als Ragdoll [...] wird ein Algorithmus (in einer Game-Engine) bezeichnet, der das Bewegungsverhalten von unbelebten menschlichen Körpern simuliert." Von *unbelebten*, also *toten* virtuellen Menschen! Und da ist das fehlende Ragdoll weder spürbar noch ärgerlich, sondern sogar der Übersicht zuträglich.

Schnitt #2: Blut

Die nicht enthaltenen Blut- und Splattereffekte führen auf deutschen Bildschirmen mitunter zu lächerlichen Situationen, in denen Gegner, statt sprichwörtlich zu zerplatzen, einfach spurlos verschwinden – das ist nicht schön, beeinträchtigt die Atmosphäre und minimiert das Trefferfeedback.

Schnitt #3: Verunstaltung

Was im Spiel ebenso störend auffällt wie irritiert, ist die Tatsache, dass es zwar für Aktionen wie „Kopftreffer" oder „Beine wegschießen" Punkte regnet, die optische Äquivalenz dazu aber fehlt. Und das wirkt sich, ganz ohne Gewalt gutheißen zu wollen, auf den Spielspaß aus.



Wie Sie sehen, sehen Sie nichts: Trotz „beinamputiert" ist noch alles dran.



Vom Fernlenkosaurus zerquetschte Gegner verschwinden einfach – buuuuh!

PRO Echo? Eeeeeeechoooooo!

Für die einen ist es vermutlich nur eine nette Dreingabe, für die anderen der Hauptgrund, bei **Bulletstorm** zuzugreifen: der Echo-Modus. Die darin gebotenen Spielwiesen entstammen der Kampagne, jedoch um alle Story-Abschnitte bereinigt, sodass es auf eine reine Punktejagd hinausläuft. Klar also, dass es auch Online-Highscores gibt, in denen Sie sich mit den Besten der Besten oder auch einfach nur mit Ihren Games-for-Windows-Live-Freunden messen können. Wir finden: Langzeitspaß-Garant!



Ehrgeizlinge und Statistik-Freunde werden den Echo-Modus lieben!

INFO Limited Edition

Limited Editions, im Deutschen meist als „Sammlereditionen" bezeichnet, liefern in der Regel lustige Bonusinhalte, kleine Figuren, ausgedruckte Karten, den Soundtrack zum Spiel oder ähnlichen Kram. Nicht so die Sonderausgabe von **Bulletstorm**: Die liefert 25.000 Erfahrungspunkte (entspricht etwa einer Stunde Spielzeit) für den Mehrspielermodus, eine neue Peitschenfarbe und ein paar neue Skins. Mehr nicht. Also mal ehrlich, liebe Entwickler: Wer in seinem Spiel dermaßen kreativ zu Werke geht, hätte sich ja wohl hier auch etwas mehr einfallen lassen können, oder?

Verwirrung

Überhaupt ist **Bulletstorm** in puncto Sammlerausgabe etwas verwirrend. Zum Beispiel muss der Code zum Freischalten der Objekte nicht direkt im Spiel, sondern im Games-for-Windows-Live-Menü eingegeben werden. Außerdem scheint es selbst nach Anfrage bei Electronic Arts keinen Packshot der normalen deutschen PC-Version zu geben. Auch Amazon listet lediglich die Limited Edition. Wir fragen uns daher langsam, ob die normale Version von **Bulletstorm** überhaupt in Deutschland erhältlich ist? Sind wir da etwa einer Verschwörung auf der Spur?

INFO Chaos im Quartett – der Mehrspielermodus

Vier Spieler, ein Ziel: in Ärsche treten. So ließe sich der Mehrspielermodus flapsig beschreiben. Im Grunde handelt es sich um eine Variante, in der immer stärker werdende Angriffswellen auf Sie losgelassen werden – immer von kurzen Pausen für Statistikanalysen und Upgrade-Kauf unterbrochen. Um eine Welle erfolgreich zu absolvieren, muss Ihre Crew eine gewisse Team-Punktzahl erreichen, es gilt also nicht nur, Gegner möglichst cool in die ewigen Jagdgründe zu schicken, sondern dies auch noch möglichst mit Team-Aktionen zu garnieren. Derer gibt es viele, die einfachste sicherlich: Sie kicken einen der Feinde in die Luft und einer Ihrer Mitstreiter jagt ihm eine Salve Kugeln um die Ohren.

Kurz und bündig

Freilich ist das Spektakel total zeitgemäß mit einem Level- und Freischaltsystem gewürzt, auch wenn es sich bei den Freischaltungen nur um Charakter- und Waffenverschönerungen, Posen und ähnlichen Kram handelt. Um die Langzeitmotivation ist es hier also nicht allzu rosig bestellt – für eine kurze Weile unterhält das chaotische Spielvergnügen aber recht gut. Großes Manko: Auch hierbei sorgt die deutsche Version für Irritation – wenn in dem ohnehin schon unübersichtlichen Getümmel auch noch Gegner einfach verschwinden, ist das Chaos unnötig groß.

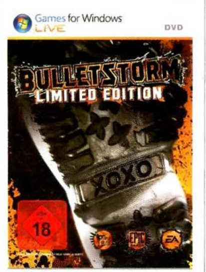


Zu dritt nehmen wir einen der größeren Gegner aufs Korn – mit „Team-Amboss".



Effekte und Einblendungen machen die Partie schnell unübersichtlich.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,- (Limited Edition)
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	24.02.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Oh ja, sehr sogar. Näheres dazu finden Sie im Kasten auf der linken Seite.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 1,6 GHz, 1,5 GB RAM, Radeon HD 2400 Pro/Geforce 7600 GS

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Der kooperative Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler heißt „Anarchy" und schickt Ihnen immer stärker werdende Angreiferwellen entgegen.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	1

Jürgen meint

„Ich bin ebenso überrascht wie entzückt!"

Mein Vorurteil ▸ Das wird ein belangloses Action-Schlachtfest allererster Güte – also genau das Richtige für mich!

Kennen Sie das Gefühl, sich in einem Ego-Shooter laufend fragen zu müssen, warum Sie eigentlich gerade auf Horden von austauschbaren Gegnern schießen? Ich nicht. Aber das tut auch wenig zur Sache, denn **Bulletstorm** ist, entgegen allen Erwartungen, davon so weit entfernt wie der Kollege unter mir von einem Pulitzer-Preis. Die Handlung und die Entfaltung der Charaktere nehmen einen unglaublich hohen Stellenwert in diesem Abenteuer ein – und das ist auch gut so: Eine passable Story plus eine großartig funktionierende und sich ebenso frisch wie innovativ anfühlende Shooter-Mechanik – das Rezept **Bulletstorm** lässt mich fast wunschlos zurück. Fast, denn – und das sage ich wirklich nicht oft – die deutsche Version ist ganz objektiv schlechter!

Viktor meint

„Tja, so kann man sich täuschen!"

Mein Vorurteil ▸ Die Skillshot-Mechanik klingt ja ganz witzig, aber kann es wirklich Spaß machen, stundenlang Gegner zu treten und dann abzuknallen?

Ich habe wahrlich nicht viel von **Bulletstorm** erwartet. Ich rechnete eben mit dem üblichen hirnlosen Geballer. Nachdem ich **Bulletstorm** dann doch eine Chance gab, fiel es mir wie Schuppen von den Augen und ich konnte erst aufhören, als der Abspann über den Schirm flimmerte. Wahnsinn, wie rund sich das Skillshot-System anfühlt und wie viel Spaß es bereitet. Da werden aus lästigen Gegnern plötzlich willkommene Möglichkeiten, neue Tricks zu entdecken. Ich bin begeistert!

Wertung

PRO
- Innovatives Skillshot-System
- Coole Waffen mit vielen tollen Ideen
- Gut erzählte, mitreißende Story
- Super Lern- und Motivationskurve
- Bombastisch schöne Außenareale
- Langzeitspaß dank Echo-Modus

CONTRA
- Inkonsequente Menüsteuerung
- Schwankende Grafikqualität
- Klare Abstriche durch die Schnitte in der deutschen Fassung

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	82

Höllenschleudern wie dieser Pagani Zonda krönen normalerweise die virtuelle Karriere eines Rasers. Aufgrund des zickigen Fahrverhaltens stellen sie bei **TDU 2** jedoch eher ein Ärgernis dar.

Test Drive Unlimited 2

Stark limitiert

Genre: Rennspiel | Entwickler: Eden Games | Hersteller: Namco Bandai

Text: Christoph Schuster

Dieser Online-Raser legte glatt einen Fehlstart hin – kann er den Rückstand aufholen?

40 Grad im Schatten, warmer Südseewind weht uns durchs lichte Haar und die 5000-ccm-Maschine unseres Ford Mustang gluckert unter der Motorhaube wie ein Biest, das mit den Hufen scharrt. Wir biegen ab auf den Highway, geben dem mächtigen V8 ordentlich die Sporen und treiben die Tachonadel dank 350 Pferdestärken fix in den roten Bereich. So lässt sich's leben! Bis das Handy klingelt und uns eine nervige Organisatorin mit noch nervigerer Piepsstimme zur nächsten Meisterschaft beordert.

Geld stinkt nicht

Die Einleitung deutet es schon an: Wer sich **Test Drive Unlimited 2** als entspannte Cruising-Simulation kauft, der wird gut bedient und freut sich über rund 3000 befahrbare Streckenkilometer, verteilt auf die Trauminseln Ibiza und O'ahu (Hawaii). Klar, die veraltete Technik auf Basis des fünf Jahre alten Vorgängers fordert mit ihrer verwaschenen Grafik und den detailarmen Umgebungen schon einiges an Fantasie, um die ersehnte Urlaubsstimmung aufkommen zu lassen. Die Motorensounds fallen ebenfalls etwas dünn aus und knattern monoton vor sich hin, statt Ehrfurcht gebietend zu röhren. Aufgrund der schwammigen Steuerung überlegen Sie sich als Fahrer dann auch zweimal, ob sich die 2 Millionen in nicht nummerierten Scheinchen für den Bugatti wirklich gelohnt haben – oder ob Sie nicht doch besser bei der Tram geblieben wären. Aber hey, nur kein Stress. Dafür kaufen Sie von verdienten Preisgeldern eben eine Villa, gehen zum Schönheitschirurgen (sowieso überfällig) und geben anschließend mit neuer Krawatte vom Edeldesigner vor dem Rest der **TDU**-Community den geilen Hecht. Denn **TDU 2** ist ein MOOR, ein Massively Open Online Racer. Und im Internet geht es bekanntlich von **WoW** über **CoD** bis **EVE** immer nur um eines: Schwanzvergleiche!

Fahrschule geschwänzt

Auf so manchem Gebiet zieht **TDU 2** dann auch direkt den Kürzeren. Während die Spielwelt riesig ausfällt, umfasst der Fuhrpark 100 Original-Boliden. Das ginge in Ordnung, würden in der Auswahl nicht beliebte Hersteller



Nach einigen Spielstunden können Sie sich schicke Apartments mit Pool und Inselausblick leisten und, falls Sie online sind, sogar Freunde in Ihre Bude einladen.

Von Bugs und Vebindungsproblemen

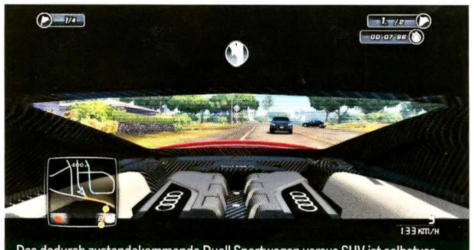
Der Onlinemodus gilt als Aushängeschild von TDU – und mauserte sich direkt zum Erhängeschild.

Kaum ein großes Online-Projekt der letzten Jahre legte einen sauberen Start hin. Egal ob das Massenphänomen **WoW**, der Erfolgsshooter **Black Ops** oder auch **Assassin's Creed 2**, sie alle hatten zum Verkaufsstart mit enormen Ärgernissen zu kämpfen. Server brachen unter der Last der Zugriffe zusammen, Verbindungen blieben aus und Partien ruckelten als Dia-Show dahin. **Test Drive Unlimited 2** ließ es sich nicht nehmen, in sämtliche dieser Fettnäpfchen zu steigen. Hier die schlimmsten Probleme:

- **Server? Deine Mudder!** Während der ersten Tage ließen sich die **TDU**-Server kaum mal online blicken, eine Verbindung war wie ein Sechser im Lotto. Nachdem Eden Games „großzügigerweise" nachrüstete und neue Server bereitstellte, nahmen die Ausfälle ab. Perfekt funktioniert das System aber noch immer nicht, zumal das Startfenster von **TDU 2** aufgrund eines Fehlers oftmals überhaupt nicht anzeigt, ob die Server gerade aktiv oder offline sind.
- **Speicherbug:** Ein echter Super-GAU für viele Spieler: Sie investieren Dutzende Stunden und verlieren mit einem Schlag alles, da der Speicherstand beschädigt ist. Dies geschah am häufigsten bei der Xbox-360-Version, doch auch PC-Nutzer berichteten von diesem Fehler. Der erste Patch soll ihn laut Namco Bandai beheben.
- **Clubs und Casinos:** Pseudocoole Clubs sollten als Treffpunkte für Spieler fungieren. Entwickler Eden Games deaktivierte das Feature aufgrund fataler Bugs jedoch komplett. Und auch das per DLC verfügbare Casino verursachte Fehler, die Spieler teilweise Unsummen an Spielgeld kosteten. Der erste Patch soll Abhilfe schaffen.
- **Freundeslisten:** Freundeslisten und -suchen ergaben in unserem Testzeitraum oftmals keinerlei Resultate, ebenso wenig wie die Schnellsuchefunktion. Ein tatsächliches Rennen kam ohne diese Hilfsmittel nur selten zustande.



In der freien Wildbahn der Server fordern wir einen Gegner zum Duell heraus. Dabei legt das Spiel den Kontrahenten keine Beschränkungen auf.



Das dadurch zustandekommende Duell Sportwagen versus SUV ist selbstverständlich nach wenigen Metern entschieden, Sieg und Preisgeld gehören uns.

wie Lamborghini, Maserati und sogar BMW sowie schicke Modelle wie die Corvette komplett fehlen. Porsche-Vehikel sind nur unter der Marke RUF erhältlich. Darüber hinaus enthält das von Entwickler Eden Games ins Leben gerufene Genre MOOR dummerweise trotz allen Lifestyle-Gedönses noch das Wörtchen „Racing". Und in diesem Element hakt es beim Franzosen-Flitzer gewaltig. Die schwammige Steuerung fällt in den Wettbewerben deutlich störender auf als beim freien Herumrasen. Trotz drei verschiedener Fahreinstellungen kommen hier weder Arcade-Freunde noch Simulationsanhänger auf ihre Kosten. Dass eine gesunde Mischung aus Anspruch und Spaß funktionieren kann, beweisen zwar seit Jahren die **Race Driver**- und **Dirt**-Titel, **TDU 2** findet den richtigen Mix jedoch weder auf der Straße noch bei den Offroad-Abschnitten, die knapp ein Drittel des Spiels ausmachen. Teilweise fahren sich PS-Schleudern auch ohne Fahrhilfen noch wie ein Einkaufswagen mit Lachgasdirekteinspritzung, während andere Vehikel selbst auf einfachster Einstellung hoffnungslos zickig reagieren. Gegensteuern und dosiertes Gasgeben funktionieren kaum – einmal ausgebrochen, lässt sich das Heck eines Pagani Zonda nur selten wieder abfangen. Dazu kommt ein Schadensmodell, das kaum über Kratzer im Lack hinausgeht. Anno 2011 schlicht lächerlich.

Test Drive very Limited

Während online coole Koop-Modi wie Abstandhalten oder Fackelträger (nur ein Fahrer sieht die Checkpoints und muss seine Kollegen lotsen) unser Interesse wecken, bleiben witzige Ideen im Solomodus den Nebenaufgaben vorbehalten. Die eigentlichen Turniere verlaufen reichlich unspannend, was vor allem an der dummen Gegner-KI liegt, die nicht auf den Spieler reagiert und sich oft bereits nach wenigen Kurven abhängen lässt. Das Balancing glänzt allgemein mit Abwesenheit: Je nach gewähltem Wagen sind die Aufgabenstellungen mal nicht zu schaffen, mal auf Ponyhof-Niveau. Über Sieg oder Misserfolg entscheidet aufgrund der frappierenden Leistungsunterschiede innerhalb der einzelnen Rennklassen selten das fahrerische Können, sondern meist die Wahl des fahrbaren Untersatzes. Zu allem Überfluss zieht Eden Games keinen Nutzen aus seiner offenen Spielwelt, da es Checkpoints bewusst eng setzt und somit „normale" Kurse innerhalb der Spielwelt erschafft – denen es logischerweise an Charakter mangelt. Markante Streckenzüge oder adrenalintreibende Schikanen? Fehlanzeige.



Wie erbärmlich sich die KI schlägt, beweist dieses Rennen aus einem der fortgeschrittenen Offroad-Turnier. 20 Sekunden Vorsprung sind da keine Seltenheit.



Wenn die als Hindernis und Dekoration gedachten Zivilfahrzeuge über ein besseres Schadensmodell verfügen als die eigentlichen Renner, dann läuft doch was falsch?!



Fahrschulen sollen Sie auf spätere Herausforderungen vorbereiten. Ironischerweise gestalten sich diese Prüfungen schwieriger als die eigentlichen Wettbewerbe.

Wenn die Polizei im Spiel auch nur annähernd über so etwas wie Intelligenz verfügen würde, würden die Verfolgungsjagden vielleicht sogar ein bisschen Spaß machen …

Inselkoller

An diesem Punkt sollte eigentlich das große Aber kommen: **TDU 2** kommt optisch zwar nicht an die deutlich älteren **Shift** und **Dirt 2** ran, aber dafür hat es ja zwei riesige, frei befahrbare Inseln. Der Solomodus ist zwar mau, aber er fungiert ja nur als Gelddruckmaschine für das Online-Lotterleben. So argumentieren die **TDU**-Fans. Namco Bandai scheint seine loyalen Anhänger allerdings als lästig zu betrachten und mopste ihnen deshalb fix die Diskussionsgrundlage. Die Server hatte zum Verkaufsstart offenbar niemand über ihre Funktion aufgeklärt, eine Online-Verbindung bekamen wir bestenfalls sporadisch zustande. Wenn wir dann mal einen der seltenen Momente mit Serverkontakt erwischten, ließ sich kein Rennen anleiern. Das Spiel zeigte massenhaft Sitzungen an, die längst abgelaufen waren, während die Schnellsuche keinerlei verwertbare Resultate hervorbrachte. Lediglich wenn wir einem Spieler direkt in der freien Wildbahn begegneten und ihn per Lichthupe zum Duell herausforderten, konnte ein Kräftemessen tatsächlich stattfinden. Auch wenn wir dabei so manches Mal Offroad-Strecken zugewiesen bekamen, obwohl beide Piloten schnittige, tiefergelegte Straßensportwagen unterm Hintern hatten …

Zockerbande

Den Gipfel der Dreistigkeit bietet jedoch der Casino-DLC, der Minispiele wie Poker integriert, bei welchen Sie sogar exklusive Luxusschlitten gewinnen können. Schon klar: das Spiel nicht zum Laufen kriegen, aber rechtzeitig zur Veröffentlichung einen DLC für 10 Euro am Start! Mit **Test Drive Unlimited** hat Eden Games eine einzigartige Spielerfahrung geschaffen und sich eine treue Fangemeinde erarbeitet. Dass man diese nun derart mies behandelt, stößt wahrlich bitter auf. Rennspielfans raten wir knallhart „Finger weg!", während gelassene Cruiser zumindest warten sollten, bis **TDU 2** mit einigen Updates vielleicht doch noch durch den Spielspaß-TÜV kommt.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	ab 6 Jahren
TERMIN	11.02.2011
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Keine Angst, geschnitten werden hier nur Kurven und andere Verkehrsteilnehmer.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,4 GHz Core 2 Duo; 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista/7); Windows XP/Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Eine offene Spielwelt, wie in einem MMORPG, in der Sie andere Spieler zum Duell fordern, in virtuellen Clubs abhängen oder gemeinsam Koopherausforderungen und Rennen starten.

MAX. SPIELERANZAHL	32
SPIELMODI	1

Christoph meint

„Es kommt eben doch nicht auf die Größe an!"

Mein Vorurteil ▸ TDU bot mir Fahrspaß auf einer frei erkundbaren Hawaii-Insel. Es hatte zwar seine Macken, aber die lassen sich mit Teil 2 sicher ausbügeln.

Ich kann es kaum glauben, wie ein derart erfahrenes Studio aus einem starken Konzept und auf Basis eines guten Vorgängers solch eine Bruchlandung hinlegen kann. Der missratene Online-Start stellt dabei nur die Spitze des Eisbergs dar. So etwas ärgert mich, lässt sich durch Updates aber beheben (auch wenn das bis zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe noch nicht geschehen ist!). Viel schwerer wiegt der technische und spielerische Stillstand trotz fünfjähriger Entwicklungszeit. Andere Entwickler wollen ihre Titel verbessern und manchmal sogar nach den Sternen greifen. Eden Games strebt dagegen ausschließlich in die Breite, eher nach der nächsten Pommesbude als nach Himmelskörpern. **TDU 2** fährt von allem mehr auf als sein Vorgänger und bietet letzten Endes von genau einem weniger: Spielspaß!

Patrick meint



„Konzentriert sich nicht auf das Wesentliche"

Mein Vorurteil ▸ Ein Rennspiel mit **Sims**-Elementen? Braucht man das wirklich? Das kann doch nicht funktionieren, oder?!

Ach, wie habe ich mich zu Beginn von **Test Drive Unlimited 2** gefreut, als ich direkt einen Ferrari geschenkt bekam und damit über die Straßen Ibizas brettern durfte. Leider verflog diese Freude aber viel zu schnell. Die **Sims**-Elemente nerven einfach nur, die „Story" wirkt aufgesetzt und ist völlig unnötig. Die teilweise elend langen Fahrten zum nächsten Startpunkt sind absolut bescheuert. Von der Grafik und der mauen Fahrphysik fang ich gar nicht erst an.

Wertung

PRO
- Gewaltiger Umfang
- Viel nettes Drumherum (Villen etc.)
- Interessante Onlinemodi

CONTRA
- Technisch völlig veraltet
- Unglaubwürdiges Fahrverhalten
- Oft ewige Fahrzeit zwischen Events
- Schlechte KI, mieses Balancing
- Grauenhafte Synchronisation
- Holpriger Onlinestart mit Bugs und gewaltigen Verbindungsproblemen

GRAFIK 7
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	71

Dragon Age 2

Drache wird Blutwurst!

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Bioware | Hersteller: Electronic Arts Text: Stefan Weiß

Modernisiert und entschlackt haut **Dragon Age 2** mächtig auf den Action-Putz, bleibt im Kern aber immer noch ein gutes Rollenspiel. Ob das Genrepuristen überzeugt?

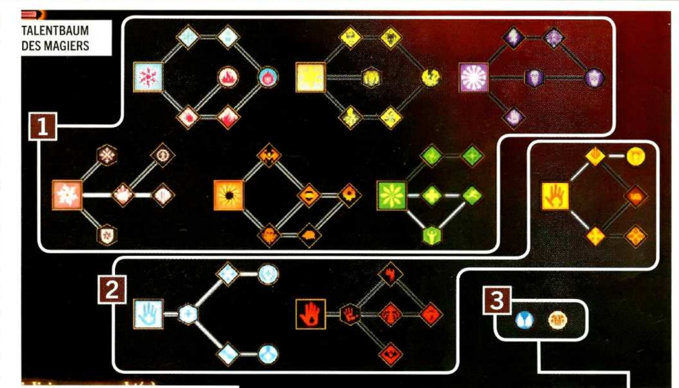
88% PC ACTION

Garstige, geflügelte Echsen, die Ihnen ans Leder wollen, gibt es auch in **Dragon Age 2** – logisch, sonst passt das ja mit dem Namen nicht!

So gut funktioniert das neue Skillsystem in Dragon Age 2

Bei der Charakterentwicklung gibt es in Dragon Age 2 vordefinierte Wege.

In **Origins** durfte man für alle Charaktere innerhalb der Klassen Schurke, Magier und Krieger nach Belieben Talente aus den dafür vorgesehenen Bereichen lernen. Einsteiger fühlten sich damit überfordert und recht leicht konnte man sich verskillen, also suboptimal entwickeln. In **Dragon Age 2** gibt es für die Charaktere fest vorgegebene Talentgruppen **1**, standardmäßig sechs an der Zahl. Dabei sind die Waffentalente für Ihre Begleiter jetzt begrenzt. Nur Krieger Fenris darf zweihändige Waffen führen, Kriegerin Aveline nur Einhandwaffen plus Schild. Bevor jetzt alle Rollenspielpuristen ob dieser Einschränkung die Hände über dem Kopf zusammenschlagen: Die dargebotenen Talente lassen noch genug Spielraum, um die Charaktere einzigartig und abwechslungsreich zu entwickeln. Immerhin gestehen die Entwickler der Hauptfigur die Möglichkeit zu, zwei Waffengattungen zu benutzen.



Spezialisierung möglich: Für Ihre Hauptfigur Hawke stehen pro gewählter Klasse noch drei Extra-Talentbäume **2** zur Verfügung: Wie in **Origins** erhalten Sie auf Stufe 7 und 14 je einen Spezialisierungspunkt zur Freischaltung.



Bonus-Effekte: Wenn ein Begleiter Ihnen gegenüber sehr freundlich oder feindlich eingestellt ist, resultieren daraus zusätzliche passive Effekte **3**. Kurios dabei: Auch Feindschaften sorgen für Boni. Isabela erhält beispielsweise +10% Ausweich-Chance **4**, wenn sie mit Ihnen auf Kriegsfuß steht. Schlussendlich erhält Hawke weitere Boni, falls er ein komplettes Rüstungs-Set **5** trägt.



Klar strukturiert: Jeder Talentbaum lässt sich nahe heranzoomen, um die einzelnen Skills und deren Wirkung zu untersuchen. Runde Symbole stehen dabei für passive Talente, die permanent wirken. Rautenförmige Symbole repräsentieren Einzelaktionen, sechseckige Symbole beschreiben Talente, die einen anhaltenden Modus ein- und ausschalten.



Verbesserung und Kombomöglichkeiten: Die Zweihand-Fertigkeit „Trennung" **6** des Kriegers lässt ein Ziel straucheln. Das Schurkentalent „Explosiver Treffer" **7** verursacht bei strauchelnden Zielen 400 % Extra-Schaden, vorausgesetzt Sie haben dieses Talent verbessert. Das Zusammenspiel der Skills zwischen den Charakteren sorgt somit für eine ordentliche Portion Taktik, die aber erst oberhalb des normalen Schwierigkeitsgrades wichtig wird.

Wer sich **Dragon Age 2** zulegen will, muss zwei Fakten bedenken. Erstens, das klassische Rollenspielkonzept des Vorgängers **Dragon Age: Origins** setzt sich nicht nahtlos fort. Zweitens, die Befürchtung, es würde ein „nur auf Action getrimmtes **Mass Effect 2** im Fantasy-Gewand" werden, trifft den Nagel nicht auf den Kopf – nun, nicht ganz.

Der Mass-Effect-Effekt

Wieso der Vergleich mit Biowares erfolgreichem Science-Fiction-Abenteuer als Nemesis in vielen Köpfen herumspukt, sei kurz erklärt: **Mass Effect 2** bot etlichen Spielern viel zu wenig Rollenspiel im Vergleich zum Vorgänger. Als Bioware schließlich kurz nach der Veröffentlichung von **Dragon Age: Origins** verkündete, man wolle etliche Elemente für den zweiten Teil überarbeiten, war die Angst vor dem „**Mass Effect-Effekt**" geboren.

Wie viel Action darf nun ein modernes Rollenspiel haben? Welche Zutaten sind überhaupt wichtig, um es dem Spieler schmackhaft zu machen? Um diese zwei Fragen kreisen unsere Gedanken, nachdem wir in **Dragon Age 2** über 40 Stunden lang Quests gelöst, Dialogen gelauscht und Charaktere entwickelt haben. Stunden, in denen wir den anfänglichen Flüchtling Hawke in einen strahlenden Recken verwandeln und in denen wir zusammen mit seinen Begleitern die wildesten Kämpfe bestreiten und spannende Geschichten erleben.

Geschichtenerzähler

„Wir wollen gute Storys bieten", lautet das Motto der Entwickler. Darin war Bioware schon immer gut und ist es in vielen Punkten auch in **Dragon Age 2**. In Rückblenden erzählt, erfährt die Familiengeschichte rund um die Hauptfigur Hawke viele Wendungen. Nach dem leider zu kurz geratenen Abriss der Ereignisse des Vorgängers sorgt Hawkes Flucht aus seiner Heimat Lothering für erste Auswirkungen im Spiel. Wie das? Ihre Wahl der Charakterklasse bestimmt schon, welcher von Hawkes beiden Geschwistern – Carver (Krieger) oder Bethany (Magierin) – Sie weiter durch das Spiel begleitet. Das Ziel der spielbaren Fluchtsequenz, geschickt als Tutorial genutzt, führt Sie zur Stadt Kirkwall, dem Hauptschauplatz und leider auch der einzigen Stadt im Spiel.

Stadtbummel mit Hindernissen

Innerhalb der Stadtmauern findet Ihre Flüchtlingsgruppe zunächst nur eine schäbige Unterkunft bei Hawkes Onkel. Das prächtige Familienanwesen der Familie: von ebenjenem Onkel verkauft; die Lage: aussichtslos. Der Plan lautet, Geld zu beschaf-

?! FAQ

*Muss ich den Vorgänger **Origins** gespielt haben?*

Klares Nein! Trotz der „2" im Titel ist **Dragon Age 2** keine Fortsetzung, sondern bietet mit neuen Charakteren, Schauplätzen und frischer Story ein ganz eigenes Spielerlebnis. Zwar wird man nicht alle Zusammenhänge und Anspielungen kapieren, aber das lässt sich verschmerzen.

*Action- oder Rollenspiel, was ist denn **Dragon Age 2** nun geworden?*

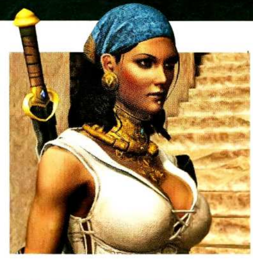
Freuen Sie sich, denn mit **Dragon Age 2** erhalten Sie gleich zwei Spiele! Ein Action- UND ein Rollenspiel. Die Frage ist nur, welche Elemente Ihnen wichtiger sind. Wer auf ein komplexes Regelwerk mit zig frei wählbaren Talenten spekuliert und alle seine Charaktere bis ins kleinste Detail ausstatten will, der muss hier Abstriche machen.

So spielt sich Dragon Age 2

Gesprächsrunden abhalten

Bevor man sich in die Schlachten gegen Monster und Dämonen stürzt, muss man natürlich wissen, wozu man das alles macht. Dazu bietet **Dragon Age 2** haufenweise Dialoge, in denen Sie auch Entscheidungen treffen müssen. Wieso die Figuren oft so „steif" wirken … vielleicht kratzen die ganzen Klamotten einfach so.





Aussicht genießen

Und damit meinen wir jetzt nicht die Questgebiete, die sich ohnehin oft wiederholen. Schauen Sie sich lieber Ihre Begleiter(innen) an, die haben schöne, einzigartige Sachen zu bieten. Wer es geschickt anstellt, darf solche „Hügel" auch intensiver begutachten.

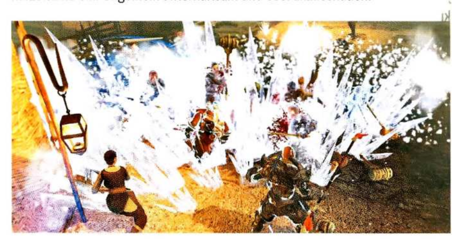


Ungeziefer vertreiben

Als gestandene Heldentruppe gehört es natürlich zu Ihren täglichen Pflichten, Höhlen, Verliese, Minen und sonstige Gewölbe von lästigen Bewohnern zu befreien. Phobien, wie etwa vor Untoten oder Spinnen, dürfen Sie dabei aber nicht mitbringen, sonst wird's für Sie eklig.

Für frostige Stimmung sorgen

Zauberlehrlinge dürfen sich austoben. Anders als ein gewisser Brillenträger, der nur langweiliges „Flipendo" zustande bekommt, schmeißen Sie in **Dragon Age 2** im Sekundentakt Feuerbälle, Blitzgewitter oder frieren Gegnermassen kurzerhand ein. Ungemein unterhaltsam und cool anzuschauen!



fen, um schnell wieder zu Besitz und Wohlstand zu gelangen. Was zunächst nach einfallslosem Klischee klingt, entwickelt sich rasch zu einer Hauptgeschichte, die so ziemlich alle Register zieht, die gute Fantasy braucht. Verrat, Freundschaft, dunkle Magie, Mord, Krieg, Familienzwist, politische Querelen zwischen Magiern, Templern und der Kirche, Rassenhass, Banditen, Sklaverei, Drachen und Monster – Bioware peitscht den Spieler förmlich von einer Geschichte zur nächsten, ohne sich jedoch dabei zu verzetteln. Dafür sorgt die kluge Unterteilung all der Quests im schlicht gehaltenen Journal nach Haupt- und Sekundär-Quests, Gefährten- und Nebenaufgaben sowie Gerüchten. Weniger gelungen ist dagegen die dazugehörige Übersichtskarte von Kirkwall. In schlichtem Grau und Schwarz gehalten, ist es schwer, darauf eingezeichnete Läden oder Gebäude zu erkennen, sind diese doch nur mit winzigen, ebenfalls grau gefärbten Icons dargestellt. Mühsam muss man mit der Maus darüberfahren, damit eine Infobox aufpoppt. Immerhin lassen sich Questziele als deutlich erkennbare Symbole einblenden.

Charakterstärke

Sowohl **Origins** als auch **Mass Effect 2** waren voll einzigartiger Figuren und diese Tradition setzt Bioware auch in **Dragon Age 2** fort. Egal ob es der sympathische Zwerg Varric ist, der seine Armbrust liebevoll „Bianca" nennt, oder die kesse Piratenbraut Isabela, die Sie ein ums andere Mal an der Nase herumführt – sich mit den Gefährten zu beschäftigen und deren Freund- oder Feindschaft zu erlangen, ist eine der Stärken von **Dragon Age 2**. Je nachdem, welche der sieben verfügbaren Begleiter Sie in Ihre Vierergruppe für eine Quest mitnehmen, ergeben sich unterschiedliche Situationen. Sei es, dass sich die Begleiter zanken, miteinander diskutieren oder Sie ganz praktisch bei Questdialogen unterstützen. Um die Beziehungen zu Ihren Gefährten zu vertiefen, müssen Sie diese in ihren Behausungen in Kirkwall aufsuchen. Sämtliche Sze-

Zusatzinhalte: Cool oder überflüssig?

Helfen digital verfügbare Zusatzinhalte, Raubkopien zu verhindern, oder ist das pure Marketingstrategie, um ein paar Euro extra zu verdienen?

Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen – fest steht: Erstkäufer von **Dragon Age 2** (Standard oder Signature-Edition) dürfen sich kostenlos das „Schwarze Emporion" herunterladen, einen zusätzlichen Ort, der allerlei Gegenstände sowie einen Mabari-Hund als Begleiter beschert. So weit okay – warum allerdings Prinz Vael, der einzige Bogenschützen-Begleiter im Spiel, nur den Signature-Käufern geschenkt wird, ist nicht nachvollziehbar. Besitzer einer normalen Edition müssen für diesen Charakter zahlen – ärgerlich! Vorbesteller lockt man mit zwei zusätzlichen Ingame-Items.
Die rechts abgebildete Super-Rüstung von Ser Isaac erhalten Sie übrigens nur, wenn Sie den Gruselshooter **Dead Space 2** neu erwerben.



Ob Rollenspielfans wirklich zum Gruselshooter **Dead Space 2** greifen, nur um sich diese Rüstung für **Dragon Age 2** zu sichern?

Zaubernde Derwische und springende Schurken: Kämpfe in Dragon Age 2



Zu simpel? Spezialangriffe wie „Hinterhältiger Angriff" des Schurken sehen fantastisch aus; alles, was Sie dafür tun müssen, ist ein Druck auf den Skill-Knopf 1, der Rest geschieht automatisch.



Überflüssig?
Wie im Vorgänger lassen sich für alle Charaktere vielfältige Taktiken einstellen. Wer auf „Leicht" und „Normal" spielt, braucht das Feature allerdings kaum.



„Äh, geht das auch langsamer?", fragte ein Kollege, als er uns beim Testen zusah. Die Antwort muss „Nein" lauten. So schnell wie in **Dragon Age 2** haben Sie noch keinen Magier Feuerbälle und Blitze verschießen sehen.

Das überarbeitete Kampfsystem erinnert sehr an überzogene, fernöstliche Kampfsportfilme der Marke **Tiger & Dragon**; die Charaktere wirbeln umher wie Jackie Chan in seinen besten Zeiten. Keine Frage, das sieht unglaublich cool aus und fühlt sich sehr geschmeidig an. Mit tollen Effekten in Szene gesetzt, erleben Sie dabei spektakuläre Action-Sequenzen, optional mit einer Extra-Portion Pixelblut (im Menü einstellbar).

„Wo bleibt da der Anspruch?", mag der klassische Rollenspieler verzweifelt fragen. In der Tat kämpft es sich im normalen Schwierigkeitsgrad fast ohne großes Zutun des Spielers. Die Pausetaste mussten wir lediglich in Bosskämpfen zwingend einsetzen – oder um Kombos perfekt aufeinander abzustimmen. In den schweren Modi spielt das taktische Vorgehen dagegen eine deutlich größere Rolle.

Übermächtig? In den rasanten Kämpfen fallen normale Gegner oft schneller um, als Sie hinschauen können. Das wird nicht jedem Rollenspieler zusagen.



Übersichtlich
Die entschlackte Benutzeroberfläche ist effizient gestaltet. Charaktere, Fertigkeiten und Zubehör verwalten Sie unten auf dem Bildschirm. Nur die halbtransparente Minikarte oben rechts könnte etwas auffälliger sein.

nen in den Zwischensequenzen mit den Begleitern sind gut inszeniert, bannen einen förmlich an den PC. „Wie wird Isabela reagieren, wenn ich ihr nicht bei ihrem Anliegen helfe?" „Was geschieht, wenn ich versuche, mit Fenris anzubändeln?" Man ist stets neugierig, wie sich das Beziehungsgefüge zwischen den Figuren entwickelt. Schade nur, dass sich die Begleiter außerhalb der cineastischen Szenen nicht ihren Gesprächspartnern zuwenden. Stur geradeaus blickend, geben sie ihre Kommentare ab.

08/15-Welt

So glaubwürdig die Charaktere auch sind, die Spielumgebung ist es nicht. Modulabschnitte und Schlauchlevels statt einer großen, zusammenhängenden Welt – das ist schon seit **Neverwinter Nights** stets die Achillesferse der Bioware-Spiele. Selbst Hauptschauplätze wie Kirkwall, die Knochengrube oder der Sunder-


Bei den Kämpfen agieren Ihre Figuren richtig sportlich – springen auf die Gegner zu oder kicken wie hier mit festem Fußtritt den Widersacher weg.


Nein, uns ist hier nicht eine Flasche Tomatenketchup auf den Monitor geklatscht – der erhöhte Gewaltgrad in **Dragon Age 2** liefert schon mal solche Bilder.

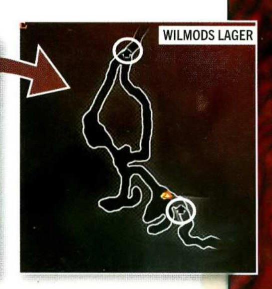
Fließbandarbeit statt Weltenschöpfung? Das Leveldesign in Dragon Age 2

Für viele Rollenspieler ist es wichtig, sich in einer glaubwürdigen Umgebung zu bewegen, was Dragon Age 2 nicht bietet.



In **Dragon Age 2** bereisen Sie oft identische Landschaftskopien. „Wilmods Lager" etwa sieht exakt so aus wie das Gebiet „Befestigte Höhlen."

Optische Täuschung
Der Ausblick im Bild links lässt Weite vermuten und lädt zur Erkundung des Questgebiets „Wilmods Lager" ein. Wenn man sich die dazugehörige Übersichtskarte (rechts) anschaut, macht sich jedoch Ernüchterung breit. Die Wege Ihrer Heldengruppe führen stets durch eng angelegte Schlauchlevels – inzwischen quasi schon ein Markenzeichen für Bioware-Spiele. Lange Laufwege kaschieren die Entwickler meist mit mehreren, durch Pfeile markierten Ausgängen im Level.



Wie schon in **Origins** kommt auch in **Dragon Age 2** das gewohnte „Baukastensystem" in Sachen Levelgestaltung zum Einsatz. Dabei ist jedes Questgebiet ein durch Schlauchlevels geprägtes Areal, in dem vorgefertigte Landschaftsmodule Verwendung finden. An fixen Ein- und Ausgangspunkten betritt und verlässt man einen solchen Abschnitt. In **Dragon Age 2** treiben die Entwickler dies jedoch auf die Spitze, denn wer alle Nebenquests im Spiel erfüllt, läuft oft durch exakte Kopien eines Questgebiets. Jeder Stein, jeder Strauch – ohnehin spärlich verteilt – sitzt an der exakt gleichen Stelle. Das hier gezeigte Kartenbeispiel haben wir im Test sicher fünf, sechs oder mehr Mal gesehen. Man weiß gar nicht mehr, ob man nun gerade in den „Befestigten Höhlen" oder in „Wilmods Lager" seines Weges geht. Dasselbe gilt für Minen, Höhlen, Anwesen – viel zu oft bekommt man die gleiche Variante einer solchen Umgebung vorgesetzt. Das höchste der Gefühle sind versperrte Seitenwege, Türen, Durchgänge oder Ähnliches – schwache Leistung!

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT



Liebevoll von Hand gestaltete Außenlevels mit reichlich Vegetation – auch so kann ein Schlauchlevel aussehen, da kann Bioware noch vom **Drakensang**-Team Radon Labs lernen.

hügel wirken oft zu steril und leblos. Obwohl es dort etliche NPCs gibt, stehen die meisten davon nur spärlich animiert in der Gegend herum. Gerade Kirkwall, das doch eine total überlaufene Zufluchtsstätte darstellen soll, wirkt an vielen Ecken so sortiert und aufgeräumt wie eine Kaserne beim Generalsbesuch. Welche Ausmaße die Sparsamkeit beim Leveldesign vieler Nebenquestgebiete annimmt, verrät Ihnen der Kasten „Fließbandarbeit statt Weltenschöpfung". Nicht gespart, aber vereinfacht wurde beim Crafting-System in **Dragon Age 2.** Wie im Vorgänger **Origins** dürfen Sie Tränke, Gifte und Runen herstellen. Allerdings müssen Sie die dafür benötigten Rohstoffe nur noch einmal entdecken und das passende Rezept besitzen. Einmal freigeschaltet, fallen nur Geldkosten zur Herstellung des gewünschten Objekts an. Ein letztes Wort zum Thema Sparen: Es war seitens der Entwickler immer die Rede davon, dass man zehn Jahre im Leben des Champions Hawke erleben werde. Letztendlich sind es allerdings nur sieben Jahre geworden – und wir haben genau mitgezählt. Auch wenn wir all den klassischen Rollenspielelementen, die **Origins** noch besaß, hinterherweinen: Die hervorragend inszenierte, actionreiche Story, die packenden Gefechte, die coolen Bossgegner, die kernigen Dialoge – das alles passt sehr gut zusammen und macht **Dragon Age 2** zu einem Top-Spiel.

Im Kleiderschrank wird ausgemistet!

Charaktere nach Belieben ausrüsten, das geht in Dragon Age 2 nur bedingt!

Hawke, Ihre Hauptfigur, bestücken Sie mit Helm, Handschuhen, Rüstung und Stiefeln, ganz rollenspielklassisch. Für die Begleiter gibt es lediglich eine fix vorgegebene Komplettrüstung, hier schlägt der **Mass Effect**-Effekt voll zu. Wenigstens lässt sich das Kleidungsstück einmalig verbessern, was sich auch optisch bemerkbar macht. Ähnlich wie in **Mass Effect 2** erledigen Sie bestimmte Gefährtenquests, um die jeweilige Aufwertung der Begleiterausrüstung freizuschalten. Immerhin lassen sich gefundene Waffen, Ringe, Amulette und Gürtel auf alle Charaktere verteilen, sofern sie die dafür notwendigen Attributwerte besitzen. Bioware gibt damit leider ein gutes Stück Rollenspieltradition auf. Rüstungsgegenstände, die man zuhauf findet, aber nicht zur Klasse von Hawke passen, taugen nur noch zum Verkauf.



Menüs wie das Inventar sind in **Dragon Age 2** nüchtern gestaltet, Ausrüstungsgegenstände etwa stellt das Spiel stilisiert dar.

Nicht benutzbare Gegenstände sind ausgegraut **1**, die Sternchen bei benutzbaren Items verraten, wie kostbar sie sind **2**. Pro Figur gibt es übrigens nur noch einen Waffen-Slot, zwischen zwei Sets wie in **Origins** zu wechseln, geht nicht mehr.

Psychotest: Ist Dragon Age 2 das richtige Spiel für mich?

Kreuzen Sie an, welche der elf Aussagen auf Sie zutreffen, um festzustellen, ob **Dragon Age 2** für Sie infrage kommt.
Wenn Sie am Ende mehr „grüne" als „rote" Aussagen getroffen haben, entspricht **Dragon Age 2** Ihren Vorstellungen von einem guten Spiel.

- ☐ Ich mag minutenlange Dialoge, um möglichst viel über meine Begleiter zu erfahren.
- ☐ Ich brauche eine große, zusammenhängende und stimmige Spielwelt mit vielen Details, um mich in einem Rollenspiel wohlzufühlen.
- ☐ Schnelle, actionreiche Kämpfe, bei denen meine Gegner nur so durch die Gegend fliegen? Genau mein Ding!
- ☐ Ich möchte meine Heldengruppe mit möglichst vielen Gegenständen ausrüsten können.
- ☐ Explizite Gewaltdarstellungen gehören in einem Fantasy-Spiel einfach dazu. Schwertkämpfe sind nun mal eine brutale Angelegenheit.
- ☐ Meine Charaktere sollen unterschiedliche Waffentalente lernen und mehrere Waffensets tragen können.
- ☐ Wer will schon dauernd Kräuter und so ein Zeug sammeln? Ich brauche das nicht – je einfacher ich an Tränke rankomme, desto besser.
- ☐ Ich treffe gerne moralische Entscheidungen, um zu sehen, wie sich das im Spiel auswirkt.
- ☐ Das Kampfsystem darf nicht hektisch sein, am liebsten wäre mir ein runden- oder würfelbasiertes System wie in einem richtigen Pen&Paper-Rollenspiel.
- ☐ Zu viele verschiedene Fertigkeiten und komplexe Regeln machen mich wahnsinnig. Ich mag es eher geradlinig und strukturiert, damit ich meine Charaktere unkompliziert und effektiv weiterentwickeln kann, ohne dabei Gefahr zu laufen, mich zu verskillen.
- ☐ Talente wie Überreden, Betören, Fallen herstellen und Schmieden sind mir wichtig.

Offenes Ende

Der rote Faden in Dragon Age 2 ist eine Vernehmung, die am Ende viele Fragen offen lässt – zu viele!



Zwerg Varric ist einer Ihrer Begleiter und der Erzähler der Geschichte.

Die Abenteuer von Hauptfigur Hawke erzählt Zwerg Varric während eines Verhörs durch eine gewisse Cassandra, die sich als Sucherin der Kirche vorstellt. Sie will alles über den Champion von Kirkwall wissen. Die Zwischensequenzen, welche die einzelnen Spielabschnitte miteinander verbinden, machen deutlich, dass dieses Verhör nach den Ereignissen im Spiel stattfindet. Mit jeder Szene steigt die Spannung und die Neugier, welche Motive Cassandra wohl verfolgt, und man fiebert förmlich der Auflösung entgegen – aber Fehlanzeige!

Es gibt zwar eine abschließende Videosequenz, die bei **Origins**-Kennern sicher für ein „Ja, da schau her!" sorgt, aber alles, was mit Cassandra zu tun hat, bleibt völlig offen, wird nicht mal ansatzweise erklärt. Natürlich kann man das mit einem Augenzwinkern und als Garantie für eine Fortsetzung betrachten, wir waren aber mit dieser Form eines Cliffhangers nicht zufrieden; das geht besser!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	10.3.2011
SPRACHE/TEXT	multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, hier geht's vollblutig und ohne Rücksicht auf Verluste brutal zur Sache.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 E6300/Athlon 64 X2 4200+, Geforce 7900 GS/Radeon HD 2600, 1 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Das Monstergeschnetzel bleibt Solisten vorbehalten. Schade, **Dragon Age 2** schreit förmlich nach einem Koop-Modus.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Stefan meint

„Hochgeschwindigkeitskämpfe und dichte Story."

Mein Vorurteil ▸ Als Bioware ankündigte, **Dragon Age 2** zu modernisieren, hatte ich Angst, dass zu viel Rollenspiel auf der Strecke bleiben würde.

Die gute Nachricht vorneweg: Ganz so schlimm, wie befürchtet, ist es gar nicht geworden. Im Gegenteil, das neue **Dragon Age** macht richtig Bock, zeigt spektakuläre Kämpfe, bietet erstklassige Dialoge und jede Menge Quests vom Feinsten. Bioware spielt seine Stärke, gute Geschichten zu erzählen, voll aus. Es sei jedoch klar vermerkt, dass **Dragon Age 2** eindeutig die Handschrift der Marke **Mass Effect 2** trägt. Viele, typische Rollenspielelemente wie etwa Inventar, Talentbäume, Fertigkeiten, Crafting sind vereinfacht worden. Alles muss schnell von der Hand gehen, erst recht die Kämpfe – dem modernen Geist und/oder der Konsolenzunft geschuldet? Man muss sich auf solche Neuerungen einstellen können, Nostalgiker vergießen dagegen Tränen.

Christoph meint

„Zwischen Lagerfeuerromantik und Fließbandarbeit"

Mein Vorurteil ▸ Mit einem entschlackten Kampfsystem kann ich leben, aber erreicht Bioware in Sachen Geschichte und Atmosphäre das gewohnte Niveau?

Mit **Origins** setzte Bioware ein echtes Ausrufezeichen, bot ein in jahrelanger Entwicklung gereiftes Produkt und eine Präsentation, die trotz veralteteter Technik andere Titel in Sachen Atmosphäre gnadenlos ausstach. Und genau an diesen Punkten setzt meine Kritik ein. **Dragon Age 2** ist ein tolles Rollenspiel geworden, aber ich bemerke einfach an jeder Ecke die hastige, zu kurze Produktionsphase und die leblosen Umgebungen sind für mich persönlich echte Stimmungkiller.

Wertung

PRO

- Schnelle, actionreiche Kämpfe
- Toll inszenierte Fantasy-Story
- Überzeugende Charaktere
- Erstklassige Dialoge
- Coole Spezialfertigkeiten
- Viele Entscheidungen möglich

CONTRA

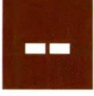
- Eingeschränktes Inventarsystem
- Vorgegebene Talentbäume
- Geklonte Questgebiete

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	--



Riesige Armeen prallen in **Shogun 2** aufeinander. Das sieht nicht nur grandios aus, sondern fordert auch taktisch.

87 % PC ACTION

Total War: Shogun 2

Land der aufgehenden Wonne

Genre: Strategie | Entwickler: Creative Assembly | Hersteller: Robert Horn

Text: Robert Horn

Konnichiwa! Diese Reise nach Japan wird Ihr strategisches Geschick fordern.

Vor über zehn Jahren fing alles an: Anno 2000 brachte Entwickler Creative Assembly ein Strategiespiel auf den Markt, das eine Ära einläutete: Mit **Shogun: Total War** startete die Erfolgsserie, die nun in einer Neuauflage des Erstlingswerks mündet. Mit **Total War: Shogun 2** kehren die Engländer in das Japan des 16. Jahrhunderts zurück und schicken Sie auf die abenteuerliche und umfangreiche Reise mit dem Ziel, Shogun, militärischer Herrscher über ganz Japan, zu werden.

Gewohnt gut

Ihren eigenen Tugenden bleiben die Entwickler von **Shogun 2** treu: Am eigentlichen Spielprinzip der Serie ändert sich auch im neuesten Teil nichts. Sie lenken die Geschicke Ihres Klans zum einen rundenweise auf einer riesigen Kampagnenkarte, zum anderen in opulent inszenierten Echtzeitschlachten mit Tausenden von Einheiten. Mit diesen beiden Komponenten führen Sie Ihr Volk über mehrere Jahrzehnte zum Sieg über die Konkurrenz. Neun Klans stellt Ihnen das Spiel zu Beginn zur Wahl. Schon hier müssen Sie eine wichtige Entscheidung treffen, denn jedes Volk hat bestimmte Stärken und Schwächen. Die Hojo etwa sind Meister im Burgenbauen, ihre Startprovinzen liegen aber strategisch ungünstig in der Mitte Ja-



Ein Strategiespiel? Wie öde!
Mitnichten, lieber Leser. **Shogun 2** würden wir beileibe nicht als öde bezeichnen. Denn die **Total War**-Serie zeichnet sich nun schon seit zehn Jahren durch einen brillanten Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie aus, der die wohl imposantesten Massenschlachten des Genres auf den Bildschirm bannt.

Massenschlachten? Das klingt schon besser.
Stimmt. In den gewaltigen Kämpfen steuern Sie ein Heer aus Bogenschützen, Speerträgern und Samurai. Dank des ausgeprägten Stein-Schere-Papier-Prinzips müssen Sie taktisch vorgehen und richtig gut aufpassen, um siegreich vom Feld zu gehen. Und außerdem sieht's saugut aus.

Okay, okay, aber warum Japan?
Das allererste Spiel der **Total War**-Reihe hieß **Shogun: Total War**. Die Entwickler kehren sozusagen zu ihren Wurzeln zurück und bastelten eine Neuauflage ihres Klassikers. Natürlich im modernen Gewand, mit allerlei neuen Features wie Drop-in-Gefechten, Avatar-Modus und ... Ninjas.

*Ich lebe online. Komme ich mit **Shogun 2** auf meine Kosten?*
Der Online-Modus war den Entwicklern aus England dieses Mal besonders wichtig. Für spannende Gefechte 1 gegen 1, 2 gegen 2 oder 4 gegen 4 gibt es jetzt den bereits erwähnten Avatar-Modus, in dem Sie mit Ihrem eigenen General Japan erobern.

INFO Nie wirklich perfekt: Die künstliche Intelligenz

Serientypisch zeigt die KI in **Shogun 2** Stärken und Schwächen. Wir geben Ihnen einige negative und positive Beispiele:

STÄRKEN DER KÜNSTLICHEN INTELLIGENZ



- Mit seiner Kavallerie weiß der Gegner umzugehen. Wer nicht aufpasst, wird durch rasante Flankenmanöver ausgekontert.
- Die KI versucht in Gefechten konsequent Hügel und Wälder zu ihrem Vorteil zu nutzen und so Überraschungsangriffe zu starten.
- Der Computergegner setzt Spezialangriffe wie Brandpfeile geschickt ein, um die Moral Ihrer Truppen zu brechen.
- Spezialeinheiten nutzt die KI auf der Kampagnenkarte gnadenlos. Der Computer weiß mit Ninjas, Metsuke und Co. umzugehen.

SCHWÄCHEN DER KÜNSTLICHEN INTELLIGENZ

- Bei Festungskämpfen wissen einzelne Einheiten oft nicht, was zu tun ist. Bogenschützen etwa stehen sinnlos vor der Mauer und lassen sich zusammenschießen, die Kavallerie ist komplett überfordert.
- In manchen Fällen stehen ganze Armeen bewegungslos herum, obwohl sie den Angriff initiiert haben.
- In Burgenschlachten misslingt es der KI, ihre Fahne zu schützen. Trotz Übermacht gewinnen Sie so oft, indem Sie Ihre Truppen einfach die Flagge einnehmen lassen. Wenn Sie diese eine Minute halten, haben Sie gewonnen.
- Auf der Kampagnenkarte schützt die KI die eigenen Städte nicht. Feindliche Provinzen nehmen Sie so im Handumdrehen ein.



pans. Die Date dagegen können mächtige Schwertträger ausbilden und besetzen den Ostteil der Insel, weit weg von sämtlichen Seehandelsrouten. Zum Glück gibt Ihnen das Spiel schon zu diesem Zeitpunkt wichtige Hinweise, wie schwer der jeweilige Klan zu spielen sein wird. Wer also die Herausforderung sucht, nimmt sich etwa der Takeda oder der Mori an – hervorragende Seefahrer, dafür von Feinden umzingelt.

Runde um Runde

Auf der Kampagnenkarte scheint auf den ersten Blick alles beim Alten zu sein: Sie beginnen mit wenigen Städten, in denen Sie Armee-Einheiten produzieren oder Gebäude errichten können. Das alles funktioniert mittels übersichtlich gehaltener Menüs, die immer nur bei Bedarf aufklappen und ansonsten den Blick auf die wunderschöne Landschaft nicht verdecken. Natürlich haben die topografischen Gegebenheiten auch eine spielerische Bedeutung: So nutzen Sie Engpässe, um gegnerischen Armeen den Durchmarsch zu verweigern, oder stationieren zum selben Zweck Ihre Truppen vor Brücken. Manche Provinzen sind strategisch günstig von Bergen umgeben und lassen sich so nicht einfach erstürmen, andere liegen so weit entfernt, dass Ihre Truppen monatelang unterwegs und somit Wind und Wetter ausgesetzt sind. Dass sich das Spiel in Jahreszeiten gliedert (eine Runde entspricht einer Jahreszeit), sehen Sie auch auf der Karte. Im Frühjahr beherrscht sattes Grün die Szenerie, während im Herbst goldene Brauntöne dominieren. Das Klima hat übrigens nicht nur optische Auswirkungen: Auch die Schlachtfelder passen sich der Jahreszeit an, sodass Ihre Truppen schon mal durch dichtes Schneetreiben stapfen oder Brandpfeile aufgrund der Witterung nicht funktionieren. Außerdem erleiden Truppen, die im Winter nicht in ihren eigenen Provinzen stationiert sind, durch Kälte, Hunger und Desertion empfindliche Verluste. Das kennen Sie vielleicht schon aus **Napoleon: Total War**, in **Shogun 2** ist es aber längst nicht so dramatisch: Ihre Truppen füllen sich in Ihren Provinzen schnell und unkompliziert von selbst auf.

Der Klan von nebenan

Ihre Nachbarn sind wichtige Faktoren auf dem Weg zur Herrschaft über Japan. Deshalb müssen Sie nicht nur militärisch auf alles gefasst sein, sondern auch ein Händchen für Diplomatie beweisen. Besonders wichtig sind Handelsbündnisse, die Ihnen dringend benötigte finanzielle Mittel geben. Um Beziehungen zu festigen, können Sie außerdem politisch motivierte Hochzeiten arrangieren oder Geiseln austauschen. Wenn alle Stricke reißen, hilft oft auch ein dickes Bestechungsgeld zum Erfolg. Ihre Familie und die obersten Generäle Ihres Klans haben in **Shogun 2** eine nicht zu unterschätzende Bedeutung: Die engsten Familienmitglieder setzen Sie nämlich als Räte ein, etwa in finanziellen oder militärischen Belangen. Das bringt Ihnen wichtige Boni bei der Weiterentwicklung Ihres Reiches. Außerdem sehen Sie – spielerisch unwichtig, aber nett – Ihren Stammbaum inklusive Geschwistern, Kindern und Erben. Diplomatie hin oder her, am Ende regiert in jedem **Total War**-Spiel das Schwert. In diesem Fall ist es das Katana, das Sie die meiste Zeit schwingen lassen. Denn der Kampf mit riesigen Armeen, sei es auf freiem Feld oder um japanische Burgen, steht klar im Mittelpunkt des Strategiespiels. Berühmt sind die Gefechte seit jeher wegen ihrer nicht zu unterschätzenden strategischen Komponente und der grandiosen Optik. Das ist auch in **Shogun 2** nicht anders. Noch immer treiben uns die unfassbare Detailtreue der Truppen und die wunderschönen Landschaften Freudentränen in die Augen. Wer will, zoomt mit der Kamera bis auf den Boden herab und beobachtet die Kämpfer, die liebevoll animiert aufeinander einschlagen. Jedes Wappen, jedes Rüstungsteil ist detailgetreu nachempfunden, selbst unterschiedliche Gesichter blicken Ihnen aus den Schlachtreihen entgegen. Allein dafür gebührt den Entwicklern größter Respekt. Die erwähnte taktische Komponente macht den eigentlichen Reiz der Gefechte aus. Sie müssen die Fähigkeiten jeder Einheit ganz genau kennen und Schwächen in der gegnerischen Aufstellung aus-

Während der grandios inszenierten Massenschlachten möchten wir am liebsten nur zuschauen und staunen.

nutzen, um siegreich vom Feld zu gehen. Masse gewinnt selten gegen Klasse und das Stein-Schere-Papier-Prinzip könnte kaum ausgeprägter sein. Speerträger etwa reißen angreifende Kavallerie in Stücke, die wiederum mit Bogenschützen leichtes Spiel hat, die ihrerseits langsame Infanterie niedermachen. Die Einheitenauswahl ist dabei recht begrenzt, sodass Sie nie den Überblick verlieren. Umso wichtiger ist es, Ihre Truppen am Leben zu halten. Veteranen kämpfen nämlich deutlich effektiver. Auch Ihr General, in früheren Teilen nur Staffage, ist nun viel wichtiger. Er steigt wie Ihre Agenten im Rang auf, erhält dadurch einzigartige Fähigkeiten und stärkt die Moral seiner Kämpfer im Umkreis. Die Moral ist in vielen Kämpfen entscheidend für Sieg oder Niederlage. Es passiert leicht, dass ganze Kompanien der Mut verlässt und sie Hals über Kopf flüchten. Sie müssen neben der Aufstellung der Truppen also auch immer deren Gemütszustand im Auge behalten. Für unseren Geschmack griff die Panik aber oft zu schnell um sich. Da wir eine nahezu fertige Version über Steam testeten, kann sich das bis zur Veröffentlichung des Spiels aber noch ändern. Auch wenn die künstliche Intelligenz nicht immer auf der Höhe ist und teilweise dümmliche Manöver vollführt, machen die Gefechte durch die Bank Spaß. Einzig die Seeschlachten hätten wir uns spannender gewünscht.

Wirtschaftslaie

Als ebenso verheerend wie ein Fehler in der Schlacht stellte sich in unserem Test die Vernachlässigung der Ökonomie heraus. Auch hier verzeiht **Shogun 2** keine Fehler und wird Einsteiger unter Umständen schnell zur Verzweiflung bringen. In unserem Fall missachteten wir für einige Zeit das Nahrungsmittelangebot unserer Städte. Denn um diese Nachfrage zu befriedigen, müssen Sie Bauernhöfe bauen. Wenn Sie Ihre Festung erweitern, kostet das dann wiederum mehr Nahrung, sodass Sie Ihre Bauernhöfe ausbauen müssen. Das klappt erst, wenn Sie im Forschungsbaum entsprechende Forschungszeit investiert haben. Gibt es zu wenig Nahrung, kommt es zu Unruhen und kurz danach zur offenen Rebellion. Leider hält der KI-Gegner oft nichts von ausgeglichener Wirtschaft und so passiert es manchmal, dass Sie Städte mit zu wenig Nahrung einnehmen. Der Effekt: Im gesamten Reich wird das Essen knapp. Falls Sie zu langsam reagieren oder Ihnen schlicht nicht die Mittel zum Aufbau der Infrastruktur zur Verfügung stehen, haben Sie schnell ein paar ausgewachsene Rebellenarmeen im Herzen Ihres Landes.

Hohes Niveau mit Macken

In vielen Bereichen zeigt das Strategiespiel, warum es völlig zu Recht zu den Besten im Genre zählt. Die Schlachten sind fordernd und setzen in ihrer Inszenierung Maßstäbe. Hinzu kommt ein knallharter rundenstrategischer Part, der Spielerköpfe ganz abseits von Weichspül- oder Klickorgienstrategie zum Rauchen bringt. Dennoch ist **Shogun 2** nicht perfekt. Wieder einmal schaffen es die Entwickler nicht, ihre vollmundigen „Dieses Mal wird die KI richtig gut"-Versprechungen einzuhalten. Eine gute Entscheidung war es, die Ausmaße des Spiels im Vergleich zu **Empire** etwas zu reduzieren und zu den Wurzeln zurückzukehren. So wirkt das Spiel schlanker, aber nicht weniger fordernd. Fest steht, dass **Shogun 2** ein außerordentliches Stück Software ist, das sich selbst zwar nicht neu erfindet, aber mit seiner liebevollen Detailarbeit und dem anspruchsvollen Strategiepart begeistert.

PRO Das Salz in der Strategiesuppe: Die Spezialeinheiten

Spezialeinheiten treiben unabhängig von Ihren Armeen ihr Unwesen. Sie sind in **Shogun 2** enorm wichtig und erleichtern oftmals entscheidend das Vorankommen:



Ninja: Die wohl wichtigste Einheit auf dem Feld: Der Ninja kann unerkannt feindliche Armeen sabotieren und damit ihre Bewegung stoppen, Burgtore öffnen und feindliche Generäle meucheln.

- \+ Hervorragend, um feindliche Armeen aufzuhalten, wenn das eigene Heer gerade nicht in Reichweite ist
- \+ Kann nachhaltig und kostengünstig Armeen oder Städte schwächen
- − Für Metsuke ein leichtes Opfer



Metsuke: Der Metsuke ist das Gegenstück zum Ninja. Er spürt die verborgenen Attentäter auf und verhaftet oder exekutiert sie. Er kann auch feindliche Armeen oder sogar Städte bestechen und zum Überlaufen bewegen.

- \+ Ideal, um feindliche Ninjas auszuschalten
- \+ Überprüft kostenlos eigene Armeen nach Ninja-Infiltration
- − Bestechungen sind irrsinnig kostenintensiv und lohnen sich kaum.



Mönch: Zählt zu den religiösen Agenten. Der Mönch kann eigene Armeen mit Reden motivieren und feindliche Einheiten demoralisieren. Außerdem schürt oder unterdrückt der Mönch Aufstände.

- \+ Vielseitig einsetzbar, ermöglicht dadurch wunderbar hinterhältige Strategien
- \+ Hilfreich, um Unruhen im eigenen Reich ohne Gewalt unter Kontrolle zu bringen
- − Sehr anfällig für Attentate durch Ninja oder Geisha

Missionar: Der Missionar ist das christliche Gegenstück zum Mönch und verfügt über die gleichen Fähigkeiten. Er steht nur zum Christentum konvertierten Klans zur Verfügung.

Geisha: Die Geisha ist ebenso wie der Ninja ein Attentäter. Ihre Spionagefähigkeiten sind von Beginn an auf der höchsten Stufe, somit zählt sie zu den mächtigsten Einheiten auf der Kampagnenkarte. Allerdings kann die Geisha keine Gebäude sabotieren, sondern nur passiv Informationen ausspionieren und feindliche Kräfte meucheln. Außerdem ist sie, im Gegensatz zum Ninja, permanent sichtbar und deshalb ein leichtes Ziel für feindliche Agenten.

General: Eigentlich ist der General keine Spezialeinheit im herkömmlichen Sinn, sondern Teil der Armee. Wie ihre Kollegen erhält diese Einheit aber Erfahrungspunkte und hat einen eigenen Fähigkeitenbaum, der es Ihnen erlaubt, den General individuell auszubilden. Die Spezialfähigkeiten des Generals sind in jeder Schlacht unverzichtbar und wenden oft die drohende Niederlage ab. Ein erfahrener General ist Gold wert und sollte gut vor Attentätern geschützt werden.

PRO Ganz groß: Der Mehrspieler-Modus

In **Shogun 2** konzentrieren die Entwickler viel Energie auf ein spannendes Mehrspieler-Konzept, das Fans von PvP-Schlachten begeistern könnte.

KOOP-KAMPAGNE
Kooperatives Spielen ist in, auch bei **Total War**. Schon in **Napoleon** gab es dieses Feature, nun teilen sich beide Spieler auch die Siegbedingungen und die sichtbaren Bereiche der Karte. Neu: In Schlachten können Sie Ihrem Partner Teile Ihrer Streitkräfte zuweisen, die dieser dann eigenständig steuert. Eine tolle Idee, wie wir finden.

VERSUSKAMPAGNE
Bis zu vier Spieler treten in dieser Mehrspieler-Kampagne gegeneinander an, jeweils zwei gegen zwei.

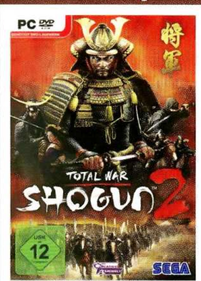
AVATAR-SYSTEM
Das Avatar-System ist die eigentliche Neuerung im Mehrspieler-Modus: Sie erstellen sich Ihren eigenen General, statten ihn mit Rüstungsteilen aus und gestalten Ihr eigenes Banner, das dann in der Schlacht stolz über jedem Soldaten weht. Die Kämpfe bestreiten Sie auf einer stilisierten Karte Japans, die Sie nach und nach aufdecken. Zu Beginn haben Sie nur wenige Einheiten zur Verfügung. Wenn Sie einen Kampf in einer der Provinzen gewinnen, gehört sie Ihnen. In manchen Ländereien schalten Sie durch Siege neue Einheiten oder Boni für Ihren General frei. Kämpfer, die eine Schlacht überstehen, nehmen Sie als Veteranen in Ihre Reihen auf und benennen und bemalen sie individuell. Zusätzlich kämpfen Sie auf Wunsch gemeinsam mit einem Klan um die Vorherrschaft in Japan. Dazu gibt der Klanführer Angriffsbefehle auf gewünschte Provinzen. Der Klan, der dort die meisten Siege davonträgt, bekommt die Länderei zugesprochen. Ein Pyramidensystem sorgt dafür, dass die besten Klans in die nächsthöhere Spielergruppe aufrücken. Wer die gesamte Strategiekarte aufgedeckt hat, tritt im Shogun-Leaderboard an, wo die Besten der Besten um den Titel „Shogun" streiten.


Ihr General sammelt Erfahrungspunkte und lässt sich in verschiedenen Künsten ausbilden.


Der Kampf gegen menschliche Gegner ist ungleich fordernder als gegen die KI. Der Triumph bei einem Sieg schmeckt dafür aber auch doppelt so gut.

Wenn vier Spieler aufeinander losgehen, ist auf dem Bildschirm mächtig was los. Bei unserem Test war die Performance ohne Tadel.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	15.03.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, hier musste nicht geschnitten werden. Hier geht es um Strategie, nicht um Gewalt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 5000+, Geforce 8600 GT/Radeon HD 3850, 1 GB RAM (XP)/2 GB (Vista/Win7)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Avatar-Modus, Koop-Modus, Versus-Modus: **Shogun 2** bietet eine ganze Palette an Online- und LAN-Gefechten.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	3

Robert meint

„Fordernd und massiv: ein tolles Strategiespiel"

Mein Vorurteil ▸ Schon immer haben die Entwickler ihre KI in den Himmel gelobt, nie konnten sie dieses Versprechen halten.

Ja, liebe Meckerfreunde, die künstliche Intelligenz ist auch dieses Mal wieder der größte Kritikpunkt am Spiel. Wirklich schlecht ist sie nicht, trotzdem krankt sie an alten Problemen, vollführt teils dumme Manöver, versagt an Festungsmauern und weiß kaum ein Gegenmittel zur menschlichen Schläue. Dafür gehören die Entwickler gehörig ausgeschimpft, völlig richtig. Trotzdem bleibt die Serie eine Offenbarung für Strategiefans. Die Kampagne fordert, die Schlachten sind brutal gut inszeniert und die neuen Spezialeinheiten ermöglichen ein furchtbar fieses Vorgehen. **Shogun 2** bleibt ein sehr guter Vertreter seiner Art und zeigt einmal mehr, dass den Engländern niemand in dieser Disziplin das Wasser reichen kann. Mit der schwankenden KI müssen wir eben leben.

Peter meint

„Entschlackter Inhalt, grandiose Präsentation"

Mein Vorurteil ▸ Endlich wieder Schwerter statt Musketen – das kann ja eigentlich nur ein Hit werden.

Wenn meine Samurai in fantastischer Optik gegnerische Soldaten niedermähen und auf der bildhübschen Strategiekarte mein Ninja-Attentäter feindliche Generäle um die Ecke bringt, weiß ich wieder, warum ich seit über einer Dekade der **Total War**-Reihe die Treue halte: Kein anderes Strategiespiel bietet einen so motivierenden Genre-Mix und derart pompös inszenierte Gefechte. **Shogun 2** ist Unterhaltung auf höchstem Niveau – mit kleinen, verzeihlichen Schwächen.

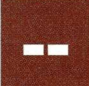
Wertung

PRO
- Opulente, taktische Schlachten
- Funktionierende Spezialeinheiten
- Hoher taktischer Anspruch
- Enormer Umfang
- Tolle neue Burgenschlachten

CONTRA
- KI hat wieder mal Macken
- Große Hürden für Einsteiger
- Nachbesserungsbedarf beim Panik-System: Einheiten fliehen zu schnell
- Fehlerhafte Einheitenplatzierung

GRAFIK 10
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	--





Eine der sechs Kampagnen beschäftigt sich mit der Fortführung der bisherigen Story. Ihr Held der zweiten Erweiterung ist der aus **Chaos Rising** bekannte Apollo Diomedes.



Der RPG-Part des Spiels wurde deutlich vereinfacht: drei statt vier Talentbäume, weniger Ausrüstung und fehlende Moralentscheidungen.



In **Retribution** ziehen Sie mit einer deutlich größeren Streitmacht als in den Vorgängern in die Schlacht.

Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Retribution

Wiederholungstäter

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Relic Entertainment | Hersteller: THQ

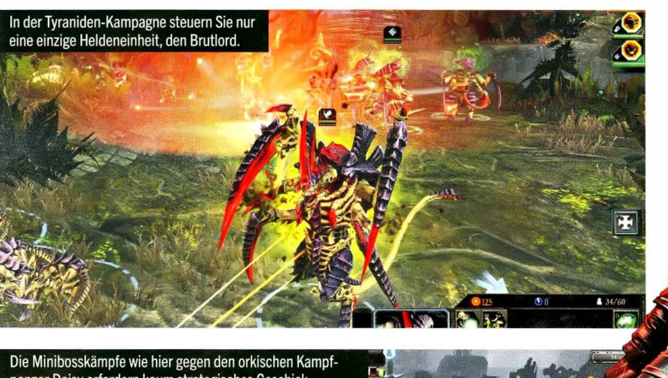
Text: Wolfgang Fischer

Ein Jahr mussten Fans auf diese Fortsetzung warten. Was taugt das zweite Add-on?

Wie schon das Hauptspiel und die erste Erweiterung **Chaos Rising** bietet **Retribution** die gewohnt gute Mischung aus Action-Rollenspiel und Strategie. Sie spielen diesmal aber nicht mehr nur aufseiten der Space Marines, sondern Sie dürfen die Solokampagne aus Sicht von sechs Fraktionen erleben. Die Story von **Retribution**, das wie schon das erste Add-on selbstständig lauffähig ist, spielt zehn Jahre nach den Ereignissen von **Chaos Rising**. Im Verlauf der ersten Mission, die auch als Tutorial dient, wird klar, dass es sich hierbei um ein **Dawn of War 2** der Marke „Light" handelt. Das Spiel ist weniger komplex, die Kämpfe sind leichter als in den Vorgängern. Sie führen jetzt nicht nur ein Team aus vier Spezialisten (inklusive Unterstützung) ins Feld, sondern eine kleine Armee. Während einer Mission dürfen Sie neue Truppen nachkaufen, vorausgesetzt Sie verfügen über die entsprechenden Ressourcen. Diese erhalten Sie, wenn Sie Versorgungskisten plündern, Feinde ausschalten oder strategisch wichtige Punkte einnehmen. Wie groß Ihre Streitmacht sein darf, hängt vom Populationswert ab. Sie können diesen durch Einnahme bestimmter Gebäude für die Dauer der jeweiligen Mission erhöhen.

Kurze Kampagne

Die Missionen unterscheiden sich nicht gravierend von den Aufträgen in den Vorgängern. Sie steuern Ihren Heldentrupp über die Karte, erledigen Gegner zu Dutzenden und erfüllen Missionsziele. Die Aufträge sind in der Regel einen Tick kürzer und strategisches Vorgehen ist (auf den drei unteren Schwierigkeitsgraden) nicht mehr notwendig, um die stark geskripteten Aufträge zu erledigen. Moralische Entscheidungen, wie man sie aus **Chaos Rising** kennt, gibt es nicht. Die Solokampagne umfasst zwölf Einzelaufträge, optionale mitgezählt, die selbst ungeübte Spieler in unter zehn Stunden bewältigen sollten. Der Wiederspielwert ist trotz der sechs Völker gering, denn die Missionsstrukturen sind bei jeder Fraktion identisch. Nur fraktionsspezifische Gegenstände, verfügbare Fähigkeiten und natürlich die jeweilige Story sind anders. Zwischen Missionen kommt der Rollenspielaspekt zum Tragen. Auch hier hat Relic Umfang und Komplexität deutlich zurückgefahren. Ihre Helden erlernen nun bei jedem Levelaufstieg ein neues Talent. Da es drei Talentbäume mit je fünf Fertigkeiten gibt und die Maximalstufe für Ihre Charaktere 10 beträgt, müssen Sie gut überlegen, wo Sie Punkte investieren. Wie gewohnt statten Sie im Charakterbildschirm die Helden mit Gegenständen aus, die Sie als Missionsbelohnung erhalten oder in Missionen gefunden haben. Grafik, Sprachaugabe und Sound von **Retribution** sind auf dem gleichen hohen Niveau wie bei den Vorgängern. Wie gut die deutsche Synchro ist, ließ sich anhand unserer englischen Testfassung nicht sagen. Ebenfalls nicht adäquat zu testen war der Mehrspielerpart des Spiels.


In der Tyraniden-Kampagne steuern Sie nur eine einzige Heldeneinheit, den Brutlord.


Die Minibosskämpfe wie hier gegen den orkischen Kampfpanzer Daisy erfordern kaum strategisches Geschick.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	1.3.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Knochensägen und Kettenschwerter verrichten unzensiert ihr Werk.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium 4 3,2 GHz, 2 GB RAM (XP), Geforce 6600 GT/Ati X1600

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Mehrere Modi, in denen alle Parteien des Solospiels zur Verfügung stehen: Letzter Widerstand (nur Koop), Frei für alle (auch für Teams), Vernichtung und Siegespunktkontrolle

MAX. SPIELERANZAHL	6
SPIELMODI	5

Wolfgang Fischer meint



„Für meinen Geschmack zu simpel."

Mein Vorurteil ▸ Ich erwarte von **Retribution**, dass es so gut und fordernd wie **Chaos Rising** wird. Die Kampagne darf ruhig etwas umfangreicher ausfallen.

Ich hatte mir von **Retribution** mehr erwartet. Die Levels der Einzelkampagne sind bei jeder Fraktion identisch, nur die Geschichte, die verfügbaren Items und die Beteiligten ändern sich. Schwach! Auch die Spieldauer ist mit etwa 6 bis 8 Stunden (für erfahrene Spieler) pro Solokampagne ziemlich kurz. Über die Entschlackung des Gameplays kann man durchaus geteilter Meinung sein. Mir ist **Retribution** mit dem **Dawn of War 2**-Light-Gameplay insgesamt zu anspruchslos und der Rollenspielpart dürfte gerne komplexer sein. Andererseits sind die neuen Massenschlachten herrlich dynamisch und schön inszeniert. **Retribution** ist ein Kompromiss, der funktioniert, aber nicht so fasziniert wie die komplexeren Vorgänger.

Robert meint

„Orks, Orks, Orks, Orks, Oooorks!"

Mein Vorurteil ▸ Die ersten beiden Spiele boten tolles Gameplay, taktische Tiefe und spannende Einsätze mit den Blood Ravens. Dasselbe jetzt bitte mit Orks!

Orks sind für mich die wahren Helden des *Warhammer*-Universums. Etwas dümmlich sind sie, oftmals witzig, brutal und kompromisslos. Draufhauen, fertig. Deshalb freue ich mich auch, dass Relic meine geliebten Grünhäute mit einer eigenen Kampagne versehen und ihnen auch noch so abgedrehte Helden spendiert hat. Der Rest aber, der schmeckt mir gar nicht. Annähernd gleiche Kampagnen? Simples Helden-Management? Weniger Gegenstände? Nicht gut!

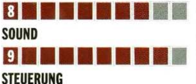
Wertung

PRO
- Sechs spielbare Fraktionen im Solomodus mit eigener Story
- Größere Streitmacht mit anpassbaren Truppentypen
- Dynamische Schlachten
- Gelungen geskriptete Missionen

CONTRA
- Deutlich vereinfachtes Gameplay
- Geringe Talentvielfalt
- Nerviges Level-Recycling im Solopart
- Sehr kurze Einzelspielerkampagne

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	–



REST VOM FEST

Weniger bekannt, aber trotzdem gut? Weitere aktuelle Titel im Kurzüberblick!

The Next Big Thing

Das nächste kurze Ding

Genre: Adventure | Entwickler: Pendulo Studios | Hersteller: Crimson Cow

Text: Patrick Schmid

Hollywood, Los Angeles, die 50er-Jahre: Das Horror-Filmgeschäft boomt. Warum? Weil im Adventure **The Next Big Thing** die fiesen Bösewichte und grausigen Kreaturen von echten Monstern gespielt werden, die im fiktiven Szenario des Spiels Seite an Seite mit den Menschen leben. Klingt verrückt? Dann passt es zur Protagonistin, der Journalistin Liz Allaire, die gerne mal Selbstgespräche führt oder die Sätze ihrer Gesprächspartner selbst vollendet. Sie hat aber auch noch ein weiteres Problem, denn sie kann ihren Kollegen, den Sportreporter Dan Murray, überhaupt nicht ausstehen, wurde aber angewiesen, mit ihm zusammenzuarbeiten. Das sorgt für allerlei witzige und bissige Dialoge. Leider dürfen Sie jedoch zu keinem Zeitpunkt mit beiden interagieren, sondern steuern stets nur entweder Liz oder Dan. Das Niveau der Rätsel ist überschaubar, die toll gemachte Ingame-Hilfe müssen Sie nur sehr selten beanspruchen. **The Next Big Thing** ist ein nettes Adventure mit sympathischen Charakteren, frischem Setting und einer Pendulo-typisch sehr hübschen Comic-Grafik, das lediglich an seiner zu kurzen Gesamtspielzeit leidet.



Dan Murray unterhält sich mit dem „Poet des Schmerzes". Toller Name, oder?

Wertung



EINZELSPIELER	78
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	04.02.2011

Patrick meint



Das Setting von **The Next Big Thing** gefällt mir richtig gut. Umso enttäuschter war ich, als nach knapp sechs Stunden schon der Abspann übers Bild flimmerte. Hier hätten sich die Jungs von Pendulo die Kritik am letzten **Runaway**-Teil, der auch viel zu kurz war, ruhig zu Herzen nehmen können. Trotzdem hat mich das Spiel letztendlich besser unterhalten als so mancher Hollywood-Blockbuster.

Breach

Ich muss schon wieder brechen!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Atomic Games | Hersteller: Atomic Games

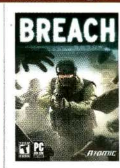
Text: Jan Suberg/Wolfgang Fischer

Das über Steam vertriebene **Breach** bietet dem Spieler fünf Spielmodi (Konvoi, Bergung, Last Man Standing, Infiltration, Team Deathmatch) auf ebenso vielen Maps – zu wenig, um auch auf Dauer Ballerspaß zu bieten. Zweckmäßige Grafik, eine triste Soundkulisse und die hakelige Steuerung lassen keine Stimmung aufkommen. Das Spielgeschehen wirkt träge und die Möglichkeit, sich an Steine oder Wände zu pressen, um die Gegner aus der Deckung heraus zu beharken, verlangsamt es zusätzlich. „Das zerstörbarste Schlachtfeld der Welt" versprachen die Entwickler im Vorfeld. Tatsächlich lassen sich Hütten, Brücken und Barrikaden mit entsprechender Feuerkraft (fast) nach Belieben zerlegen. Diese erhält man jedoch nur durch sporadisch auf der Karte verteilte Panzerfäuste oder durch langwieriges Freispielen von Waffen-Upgrades. Außerdem ist die Physik-Engine sehr wählerisch: Manche Fahrzeuge und Mauern sind immun gegen unsere Kugeln und Granaten – enttäuschend, wie das ganze Spiel.



Mit Granatwerfern können Sie Verstecke des Gegners gezielt zerstören.

Wertung



EINZELSPIELER	--
MEHRSPIELER	55
PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	26.01.2011

Wolfgang meint



Breach atmet Durchschnittlichkeit aus jeder Pore. Das aktive Deckungssystem begünstigt Scharfschützen und führt zu statischen, abwechslungsarmen Grabenkämpfen. Shooter-Fans sollten für günstige Mehrspieler-Action lieber auf das in allen Belangen überlegene **Call of Duty: Modern Warfare** zurückgreifen. Kostet auf Steam nur 10 Euro mehr.

Apox

Apokalypse lau

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Blue Giant Interactive | Hersteller: Headup Games

Text: Patrick Ollivier/Robert Horn


Mit einem Flammenauto suchen wir in einer der vier Missionen nach Rohstoffen.

Apox ist ein typischer Echtzeit-Strategietitel, angesiedelt in einem eher ungewöhnlichen Endzeit-Szenario. Das Hauptaugenmerk des Spiels liegt wie bei den direkten Konkurrenten **Arena Wars Reloaded** oder **Worldshift** auf Mehrspielergefechten mit bis zu 32 Spielern (oder wahlweise gegen die künstliche Intelligenz). Die 100 enthaltenen Karten versetzen Sie in trostlose Wüsten, verschneite Berglandschaften und sommerliche Waldgebiete, was sich aber nicht auf den Spielablauf auswirkt. Maps in einem bestimmten Gebiet unterscheiden sich zudem nicht großartig voneinander, sie sind nur an die jeweilige Spieleranzahl angepasst. Zu Beginn jeder Partie bauen Sie aus verschiedenen Gebäuden eine funktionierende Basis auf. Manche Gebäudetypen müssen dabei untereinander verbunden werden. Um gegen die Widersacher bestehen zu können, bauen Sie genreuntypische Rohstoffe wie Altmaterial, Gas, Munition und Überlebende (ja, das ist wirklich eine Ressource!) ab. Metall ist ein besonders seltener Rohstoff. Damit können Sie etwa eine Super-Kanone bauen, die einzige Massenvernichtungswaffe im Spiel. Durch das rollenspielartige Erfahrungspunktesystem steigern Sie nach und nach die Angriffskraft von Einheiten. Dies nimmt aber keinen gravierenden Einfluss auf das Spielgeschehen und wirkt daher aufgesetzt. Die Schlachten in **Apox** sind durchweg gut ausbalanciert. Kein Wunder, schließlich stehen allen Spielern dieselben Streitkräfte zur Verfügung. Sie haben lediglich die Wahl zwischen verschiedenen Infanterietypen. Was **Apox** von der Konkurrenz abhebt: Einheiten müssen von Zeit zu Zeit repariert werden, bei Fahrzeugen müssen Sie auf den Spritverbrauch achten. Für Solisten gibt es eine Handvoll Missionen zur Einführung in die Spielmechanik. Die KI reagiert in den Einzel- und Mehrspielerpartien meist nachvollziehbar, nutzt die offene Kartenarchitektur allerdings nicht optimal.


Rohre binden Raffinerien an, im Flugzeugwrack bauen wir Metall ab.

Wertung



EINZELSPIELER **56**

MEHRSPIELER **62**

PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	24.02.2011

Robert meint



Apox ist ein Mehrspieler-Strategiehappen mit einigen guten Ideen wie der Rohstoffanbindung bestimmter Gebäude oder der Hatz nach seltenen Metallen. Aufgrund der dürftigen Individiualisierungsmöglichkeiten und des dadurch schnell öde werdenden Spielablaufs motiviert der gerade noch ordentliche Titel langfristig nicht.

Cities in Motion

Was für ein Stau-Stall!

Genre: Aufbaustrategie | Entwickler: Colossal Order Ltd. | Hersteller: Paradox Interactive

Text: Wolfgang Fischer

Vier Städte, verschiedene Epochen, immer dieselbe Mission: Errichten Sie ein Transportunternehmen, das den anspruchsvollen Anforderungen der jeweiligen Ära in Berlin, Wien, Amsterdam und Helsinki genügt und ganz nebenbei noch Gewinn abwirft. Eine monumentale Aufgabe, auf die Sie das Tutorial nur unzureichend vorbereitet. Den nicht unerheblichen wirtschaftlichen Teil der Transportfirmenführung schneidet die Einführung lediglich an. Dementsprechend unbefriedigend laufen viele Missionen ab: Sie bauen Ihr Netzwerk auf und verursachen dabei ganz automatisch Verkehrsstaus, ohne zu wissen, wie Sie dieses Problem beseitigen. Lösungsansätze und Hilfen suchen Sie vergebens.


Eines der Probleme, auf die Sie das Tutorial nicht gut vorbereitet: Stauentwicklung!

Wertung



EINZELSPIELER **63**

MEHRSPIELER **--**

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	25.02.2011

Wolfgang meint



So viel Spaß es in manchen Levels macht, Großstädte zu vernetzen: Auf lange Sicht offenbaren sich zu viele spielerische Unzulänglichkeiten, die den Aufbauspaß trüben.

Magicka

Elementarkeilerei

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Arrowhead Game Studios | Hersteller: Paradox Interactive

Text: Patrick Schmid

Beim ersten Anblick von **Magicka** fühlt man sich ein wenig an **Diablo 2** erinnert. Mehr als etwaige Ähnlichkeiten an der Optik hat das Action-Rollenspiel der schwedischen Arrowhead Studios aber nicht mit Blizzards Meisterwerk gemeinsam. Grundsätzlich ist **Magicka** sowieso eher ein „Rollenspiel light". Ihr Held besitzt nicht einmal ein Inventar und das beliebte Gegenstände-Sammeln beschränkt sich auf neue Waffen oder Schwerter. Von diesen können Sie immer nur eines tragen, weswegen Sie Ihre alten Kriegsgeräte stets wegwerfen müssen. Das interessanteste Element von **Magicka** sind die Zaubersprüche zum Selberbasteln. Dafür kombinieren Sie nach Belieben die acht verschiedenen Magie-Elemente, die auf den Tasten Q bis R und A bis F liegen, und entscheiden anschließend, ob Sie den soeben erschaffenen Zauber auf sich selbst (gut für Heilung), die Umgebung oder in Form eines Strahls beziehungsweise Feuerballs wirken. Dieses Experimentieren macht gerade zu Beginn sehr viel Spaß und sorgt für so manch erstaunten Ausruf, etwa wenn Sie plötzlich „aus Versehen" einen Meteoritenschauer herabbeschwören oder von einer riesigen Feuerwand umgeben sind. Auch der Mehrspieler-Modus ist ein echtes Highlight, es macht unheimlich Laune, sich mit bis zu drei Freunden durch die lustige und von gemeinen Seitenhieben auf die Pop-Kultur gespickte Kampagne zu kämpfen. Lediglich für Solisten fehlt auf Dauer die Abwechslung.


Solche effektvollen Flächenzauber gehen in **Magicka** ganz einfach von der Hand.

Wertung



EINZELSPIELER **74**

MEHRSPIELER **80**

PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	25.01.2011

Patrick meint



Hoppla, da hab ich schon wieder aus Versehen den Schuster mit meinem Feuerball zerlegt! Solche kleineren Missgeschicke sind im Mehrspieler-Modus von **Magicka** an der Tagesordnung, aufgrund des praktischen Wiederbelebungszaubers aber auch genauso schnell wieder verziehen. Selten hatte ich so viel Spaß am Experimentieren, da kann ich auch über die etwas altbackene Grafik, das fehlende Inventar und die teilweise schlecht balancierten Gegner hinwegsehen. Erst recht zu dem Preis!

Crasher

Reif für die Schrottpresse!

Genre: Action | Entwickler: Punchers Impact | Hersteller: Punchers Impact

Text: Jan Suberg/Jürgen Krauß

Martialische Blechboliden, die sich in abwechslungsreichen Arenen gegenseitig in ihre Einzelteile zerlegen, ein ausgeklügeltes PvP-System samt Rangliste und unzählige Upgrades – das klingt theoretisch nach einer interessanten Mischung. Doch Vorsicht: In der Praxis entpuppt sich **Crasher** als Rohrkrepierer. Das Spielprinzip ist aus anderen Genre-Vertretern bekannt. Vor jedem Match wählt der Spieler seinen Favoriten aus einem Pool von 15 Vehikeln, die sich durch verschiedene Schnelligkeits- und Panzerungswerte sowie vier spezifische Fähigkeiten voneinander unterscheiden. Ziel des Spiels ist es, je nach Spielmodus entweder das gegnerische Team auszulöschen oder strategische Punkte zu erobern und im Anschluss zu verteidigen. Für gewonnene Spiele gibt es Erfahrungspunkte und Upgrades zum Aufrüsten Ihrer Boliden. Die Rangliste, die der Spieler somit eigentlich emporklettern sollte, folgte zum Testzeitpunkt keinem erkennbaren logischen Prinzip. Während die Grafik immerhin zweckmäßig ist, empfanden wir die ständigen Soundaussetzer eher als Erlösung denn als Störung. Die Möglichkeiten, Ihr Fahrzeug individuell zu gestalten, sind äußerst dürftig. Das größte Manko von **Crasher** sind neben den chronisch verwaisten Servern (zugegebenermaßen nur indirekt ein Fehler der Entwickler) unkommentierte Spielabbrüche, wenn Sie es doch einmal in den Ladebildschirm geschafft haben. Statt taktischer Finesse entscheidet lediglich der Level der Gegner über Sieg oder Niederlage – für einen Titel mit theoretischem E-Sports-Potenzial ist das zu wenig.

Bis zu vier Mitspieler helfen Ihnen dabei, das gegnerische Team zu verschrotten.

Wertung

EINZELSPIELER **--**

MEHRSPIELER **42**

PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	28.01.2011

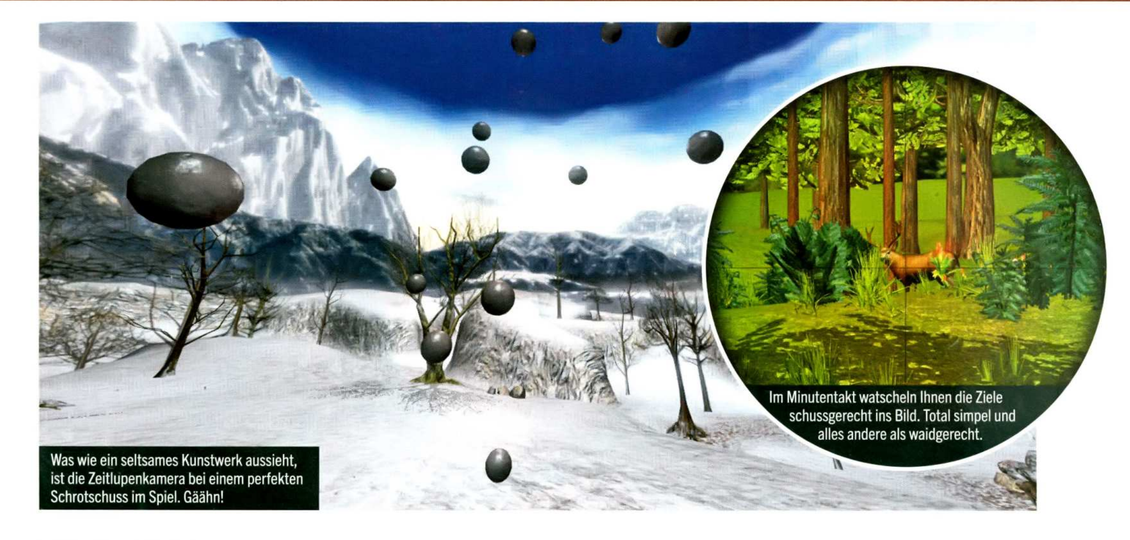
Jürgen meint



Interessantes Spielkonzept, das sein Ziel jedoch verfehlt. Wozu geben mir die Entwickler Kampffahrzeuge an die Hand, die sich ungefähr so gefährlich anfühlen und -hören wie mein Fiat Punto? Und wieso heißt das Spiel **Crasher**, wenn es nicht einmal eine Kollisionsabfrage gibt? Taktische PvP-Blechschlachten auf Rädern könnten eine willkommene Abwechslung sein. Miese Lokalisation und fehlendes Balancing sorgen allerdings dafür, eventuell aufkommenden Spielspaß zügig wieder zu zerstören.

SCHROTT DES MONATS

Manche Spiele sind so schlecht, dass man vor ihnen warnen muss!



Was wie ein seltsames Kunstwerk aussieht, ist die Zeitlupenkamera bei einem perfekten Schrotschuss im Spiel. Gäähn!

Im Minutentakt watscheln Ihnen die Ziele schussgerecht ins Bild. Total simpel und alles andere als waidgerecht.

Jagen 2011

Waidmannsunheil!

Genre: Shooter | Entwickler: Valusoft | Hersteller: Rondomedia

Text: Stefan Weiß

Hirsch, Wolf und Bär sind tot – der Spielspaß übrigens auch!

Die Kunst des Jagdhandwerks ist eine ganz eigene – zumindest in Deutschland. Gesetzlich geregelt erfolgt bei uns die Bejagung des Wildes, verbunden mit viel Tradition und Brauchtum. Und nicht zuletzt spielt der Natur- und Artenschutz eine wichtige Rolle, landläufig „die Hege und Pflege des Wildes" genannt. Ein gänzlich anderes Bild vermittelt jedoch **Jagen 2011**.

Anblasen „Aufbruch zur Jagd!"

Es könnte anspruchsloser kaum sein – in einer Handvoll spärlich designter Jagdgebiete, die sich mehrfach wiederholen, gestalteten sich Ihre Jagdausflüge immer nach dem gleichen Schema. Variante A: Ihr Schütze ist auf einem Hochstand postiert und soll x Ziele in zehn Minuten erlegen. Moment mal, zehn Minuten? In dieser Zeit hat es sich der deutsche Waidmann gerade auf seinem Hochsitz bequem gemacht, allenfalls einen Schluck Jagertee zu sich genommen und einen ersten Blick durchs Fernglas geworfen. In **Jagen 2011** laufen jedoch innerhalb von fünf Minuten ein halbes Dutzend Hirsche ins Schussfeld. Von wegen „behutsam agierendes, scheues Wildgetier". Das Gulasch auf vier Beinen juckt es nicht mal, wenn Sie mit donnernder Büchse lärmen. Lediglich angeschossenes Wild hoppelt ein paar Meter umher.

Jägerlatein

Richtig hanebüchen wird es bei Jagdvariante B. Ihr Auftrag: Horden angreifender Tiere abfangen und dabei verhindern, dass Ihr Hochsitz zerstört wird. Ah ja, anscheinend hat der Rat der Wildtiere sich dazu entschlossen, Widerstand gegen die Jägerei zu leisten – tolldreist rumpeln Bären und Wölfe im Sekundentakt Ihrer Flinte entgegen. Sie als Spieler drehen sich dabei wie ein Brummkreisel auf Ihrem Hochsitz und ballern die „gefährlichen Bestien" in bester **Moorhuhn**-Manier nieder. Es kommt allerdings auch hin und wieder vor, dass die Tiere wohl zu viel Angst haben, sprich, der Zähler tickt geduldig gen null, aber es tauchen gar keine Ziele auf. Waren es Tierschützer, die den Wild-Suizid verhinderten, oder doch eher ein Skript-Bug im Spiel?

Abschlussblasen „Jagd vorbei!"

Zuletzt sei noch Variante C der digitalen Waidmannskunst erwähnt: die Pirsch. Wahlweise mit Büchse, Flinte oder Kompositbogen ausgestattet, folgen Sie dabei dem ersehnten Wildstück, das auf der Minikarte als markiertes Symbol erkennbar ist. Anscheinend wurden diese Tiere mit Peilsendern bestückt, das würde die Sache erklären. Vielleicht versteht sich **Jagen 2011** aber auch schlicht und einfach als Persiflage auf das Waidwerk und wir Tester haben das Konzept einfach nicht durchschaut? Denn schon allein die lustig dreinblickenden Tiertrophäen, die das Jagdhäuschen des Spielers nach und nach zieren, kann man keinesfalls ernst nehmen.

Check-Box: Was uns die Packungsrückseite verspricht …

Glaubt man den Aussagen, die auf Packungen stehen, ist jedes Spiel awardverdächtig. PC ACTION klärt auf, ob das auch stimmt!

„Unzählige spannende Missionen"
Die Frage ist, wie man hier zählen muss, um auf „unzählige" zu kommen. Es gibt lediglich eine Handvoll Jagdvarianten in den immer gleich gehaltenen, grafisch höchst spärlich dargestellten Gebieten. Immerhin wechseln sich Wald-, Sumpf- und Winterlandschaften ab. Spannend ist das aber nicht.



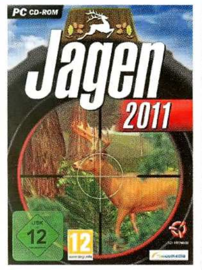
„Beweisen Sie Ihr Geschick als Jäger"
Nach welchen Gesetzen der Ballistik im Spiel der Schaden berechnet wird, den die Geschosse verursachen, ließ sich im Test nicht nachvollziehen. So springen Hirsche nach einem Treffer in den Brustkorb weiter munter umher, während ein Grizzlybär nach einem Schrotschusstreffer aus geschätzten 100 Metern sofort aus den Latschen kippt.

„Großer Trophäenraum"
Wer einen besonders guten Schuss anbringt oder ein außerordentliches Wildexemplar (die übrigens alle gleich aussehen) zur Strecke bringt, erhält eine solch „tolle" Trophäe an die Wand.



„Vielzahl von Wildtieren"
Da haben die Verpackungstexter wohl nicht aufgepasst, denn weiter unten ist die Rede von „7 verschiedene Tierarten", was nun nicht gerade mit „Vielzahl" gleichzusetzen ist. Nun gut, in einigen Missionen ballern Sie dafür schon mal mehr als 20 dieser Tiere ab, dann passt es wieder.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	26.1.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
500 Gramm feinstes Hirschgulasch, geschnitten, nicht am Stück? Leider fällt die Wildbretgewinnung flach, da sich erlegte Tiere einfach in Luft auflösen!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
1,8-GHz-Prozessor, 1 GB RAM, Geforce 6600, 1 GB Festplattenspeicher

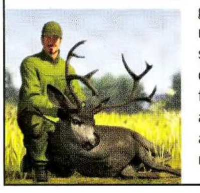
MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bitte, was? Zum Glück gibt es die nicht!

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Gibt es denn Alternativen?

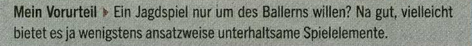
Wenn schon jagen, dann am besten online!

Wenn Sie sich für ein brauchbares Spiel zum Thema Jagen interessieren, legen wir Ihnen die Simulation **The Hunter** ans Herz. Dort stimmen Grafik, Waffenverhalten und Sound. Erhältlich ist **The Hunter** auf der Webseite www.thehunter.com. Sie müssen sich dort lediglich registrieren (kostenlos) und dann den benötigten Client herunterladen. **The Hunter** funktioniert als Free-2-Play-Spiel, sprich, Sie tummeln sich beliebig in der frei erhältlichen Basisversion des Spiels, um sich einen Eindruck vom Spielgefühl zu verschaffen. Zusätzlich lassen sich per angeschlossenem Shop Waffen, Ausrüstung und auch Jagderlaubnisscheine für weitere Reviere mit neuen Wildarten freischalten.



Stefan meint

„Als Exjäger schäme ich mich hier fremd!"



Mein Vorurteil ▸ Ein Jagdspiel nur um des Ballerns willen? Na gut, vielleicht bietet es ja wenigstens ansatzweise unterhaltsame Spielelemente.

Mit einer verrosteten Knarre auf die Pirsch gehen? Wie unsinnig ist das! Mag sein, dass man in amerikanischen Wäldern nach Gutdünken mit untauglichem Equipment dem Wild nachstellen darf, in **Jagen 2011** wirkt das einfach nur albern. Die Motivation des Spiels, bessere Waffen und neue Jagdreviere freizuschalten sowie den Trophäenraum zu füllen, hält nur kurz an. Zu schlecht umgesetzt sind die Präsentation und die gebotenen Inhalte des Jagdsports.

Wertung

PRO
- Simpel zu lernendes Geballer
- Macht Hunger auf Jägerschnitzel

CONTRA
- Levels wiederholen sich oft
- Schwache, detailarme Grafik
- Nervige Soundkulisse
- Unglaubwürdige Waffenbalistik
- Doofe Missionen (Tiere abwehren)
- Bugs (fehlerhafte Skripts)
- Unrealistisches Tierverhalten
- Schlechte Animationen

GRAFIK 3

SOUND 3

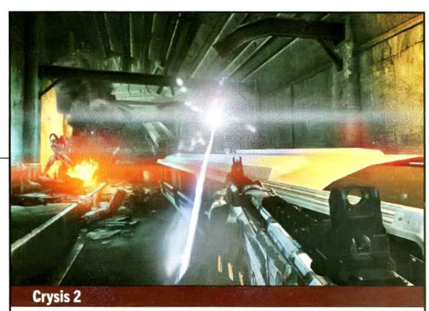
STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
25	--

RELEASES

Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
März 2011/1. Quartal			
Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	Jowood	25. März
Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	17. März
Cargo	Action-Adventure	bitComposer Games	März
Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. März
Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts	10. März
Dungeon Defenders	Action-Rollenspiel	Trendy Entertainment	1. Quartal
Homefront	Ego-Shooter	THQ	15. März
Lego Star Wars 3: The Clone Wars	Actionspiel	Lucas Arts	24. März
Need for Speed: Shift 2 Unleashed	Rennspiel	Electronic Arts	31 März
Rift	Online-Rollenspiel	Trion Worlds	1. März
The First Templar	Action-Rollenspiel	Kalypso	30. März
Total War: Shogun 2	Strategie	Sega	15. März
Warhammer 40.000: Dawn of War 2 – Retribution	Strategie	THQ	4. März
April			
Darkspore	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	1. April
Elements of War	Strategie	Kalypso	April
Portal 2	Geschicklichkeit	Valve	22. April
Shadow Harvest	Actionspiel	Namco Bandai	April
Mai			
Alpha Polaris	Adventure	Just A Game	Mai
Brink	Ego-Shooter	Bethesda	20. Mai
Dirt 3	Rennspiel	Codemasters	24. Mai
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	2K Games	6. Mai
Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	27. Mai
FEAR 3	Ego-Shooter	Warner Bros. Interactive	Mai
Lego Pirates of the Caribbean	Action-Adventure	Disney Interactive Studios	Mai
Red Faction: Armageddon	Actionspiel	THQ	31. Mai
The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	17. Mai
2. Quartal 2011			
Anomaly: Warzone Earth	Strategie	11 Bit Studios	2. Quartal
Deep Black	Action-Adventure	Just A Game	2. Quartal
Fable 3	Rollenspiel	Microsoft	2. Quartal
Ghostbusters: Sanctum of Slime	Actionspiel	Atari	2. Quartal
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action-Adventure	Bethesda	3. Juni
Lucha Fury	Beat 'em Up	Punchers Impact	2. Quartal
Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	2. Quartal
Soulbinder	Rollenspiel	Gameforge	2. Quartal
Stronghold 3	Strategie	2K Games	2. Quartal
Trine 2	Jump & Run	Frozenbyte	2. Quartal
Defenders of Ardania	Strategie	Paradox Interactive	2. Quartal
Deus Ex: Human Revolution	Action-Rollenspiel	Square Enix	2. Quartal
Drakensang Online	Online-Rollenspiel	Bigpoint	2. Quartal
Mount & Blade: With Fire & Sword	Action-Rollenspiel	Paradox Interactive	2. Quartal
Mythos	Action-Rollenspiel	Frogster Interactive	2. Quartal
Pirates of Black Cove	Actionspiel	Paradox Interactive	2. Quartal
Pride of Nations	Strategie	Paradox Interactive	2. Quartal
Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	Juli
Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso Media	2. Quartal



Crysis 2

Endlich durften wir den Bombast-Shooter ausführlich testen. Ob **Crysis 2** tatsächlich der erwartete Hit ist und alles, was Sie sonst noch über Cryteks neuestes Machwerk wissen müssen, lesen Sie in unserem Mega-Test ab Seite 40.



Darkspore

Was kommt heraus, wenn man das Hack&Slay-Spielprinzip mit Kreaturen und dem Editor aus **Spore** vermischt? Richtig, **Darkspore**! Wir haben den Titel in einer Beta-Version angespielt, und was wir bisher gesehen haben, gefiel uns recht gut.



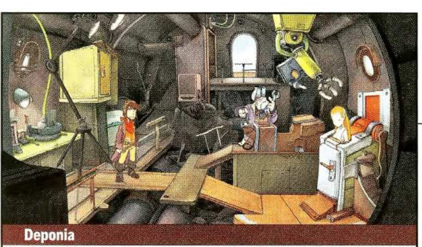
Dungeon Siege 3

Gute Nachrichten für **Dungeon Siege**-Fans. Der dritte Teil wird bereits am 27. Mai in den Länden stehen. Das Spiel wird neben dem genretypischen Hack&Slay-Gameplay eine offene, durch Entscheidungen beeinflussbare Story bieten.



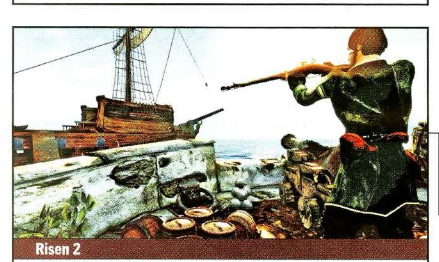
Battlefield 3

Werden die Jungs von Dice mit **Battlefield 3** einmal mehr das Mehrspieler-Shooter-Genre revolutionieren? Was wir bisher gesehen haben, hat uns schon schwer beeindruckt. So schwer, dass wir extra ein Booklet für Sie zusammengestellt haben, das unserem Heft beiliegt.



Deponia

Deponia wird hoffentlich der nächste Geniestreich der Hamburger Adventure-Schmiede Daedalic. Nach so genialen Spielen **Edna bricht aus**, **The Whispered World** und **A New Beginning** sind unsere Erwartungen natürlich sehr hoch!



Risen 2

Endlich enthüllt! Der zweite Teil wird überraschenderweise nicht wieder in einem mittelalterlichen Szenario spielen, sondern schickt Sie als Freibeuter über die Meere, inklusive modernerer Waffen, wie etwa Musketen. Verpassen Sie nicht unsere Vorschau ab Seite 26!



Diablo 3

Immer wieder tauchen Gerüchte auf, dass **Diablo 3** vielleicht doch noch im Jahr 2011 erscheinen könnte. Offizielle Aussagen dazu gibt es freilich nicht, aber solange wir vonseiten Blizzards kein definitives Nein vernommen haben, hoffen wir weiter!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
3. Quartal 2011			
Jet Thunder	Action-Flugsimulation	Aerosoft	3. Quartal
King Arthur 2	Strategie-Rollenspiel	Paradox Interactive	3. Quartal
Moorhuhn: Tiger & Chicken	Action-Adventure	Phenomedia	September
Rage	Actionspiel	Bethesda Softworks	16. September
Supreme Ruler: Cold War	Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal
Sword of the Stars 2	Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal
Tera	Online-Rollenspiel	Frogster Interactive	3. Quartal
Warhammer 40k: Space Marine	Actionspiel	THQ	3. Quartal
4. Quartal 2011			
Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	4. Quartal
Battlefield 3	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal
Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	4. Quartal
Jagged Alliance 2: Reloaded	Strategie	Bitcomposer	4. Quartal
Magna Mundi	Strategie	Paradox Interactive	4. Quartal
Mass Effect 3	Rollenspiel	Electronic Arts	November
The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November
Außerdem für 2011 angekündigt			
Afterfall: Insanity	Actionspiel	Just A Game	2011
Age of Empires Online	Strategie	Microsoft	2011
Alice: Madness Returns	Action-Adventure	Electronic Arts	2011
Battlefield Play4Free	Ego-Shooter	Electronic Arts	2011
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Inter.	2011
Deponia	Adventure	Daedelic	2011
Defence of the Ancients 2 (DotA 2)	Online-Strategiespiel	Valve	2011
Dreamlords Resurrection	Online-Strategiespiel	Paradox Interactive	2011
End of Nations	Strategie	Trion Worlds	2011
F1 2011	Rennspiel	Codemasters	2011
From Dust	Strategie	Ubisoft	2011
Gettysburg: Armored Warfare	Mehrspieler-Shooter	Paradox Interactive	2011
Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	2011
Harveys Neue Augen	Adventure	Daedalic	2011
Kings and Castles	Echtzeitstrategie	Gas Powered Games	2011
Might and Magic: Heroes 6	Strategie	Ubisoft	2011
Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	2011
Risen 2	Rollenspiel	Deep Silver	2011
Saints Row 3	Actionspiel	THQ	2011
Salem	Online-Rollenspiel	Paradox Interactive	2011
Scivelation	Actionspiel	TopWare Interactive	2011
Spec Ops: The Line	Taktik-Shooter	2K Games	2011
Splinter Cell 6	Actionspiel	Ubisoft	2011
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/Electronic Arts	2011
Xcom	Ego-Shooter	2K Games	2011
2012			
Bioshock Infinite	Actionspiel	2K Games	2012
Crusader Kings 2	Strategie	Paradox Interactive	2012
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	2012
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Games	2012
Metal Gear Solid: Rising	Action-Adventure	Konami	2012
Naval War: Arctic Circle	Strategie	Paradox Interactive	2012
Stalker 2	Ego-Shooter	Unbekannt	2012
Starcraft 2: Heart of the Swarm	Strategie	Blizzard	2012
The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	2012
Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	2012

TOP-SPIELE

Jeden Monat neu: Die 60 besten Spiele in jedem Genre – die müssen Sie einfach haben!

* Mehrspieler

SHOOTER (EINZELSPIELER)

1. **CoD 4: Modern Warfare** – Entwickler: Infinity Ward – Spielspaß: 94% – Spektakulärer, unfassbar spannender Shooter
2. **Half-Life 2** – Entwickler: Valve | Spielspaß: 94%
3. **Bioshock** – Entwickler: Irrational Games | Spielspaß: 92%
4. **Call of Duty: Modern Warfare 2** – Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 92%
5. **Crysis** – Entwickler: Crytek | Spielspaß: 92%

SHOOTER (MEHRSPIELER)

1. **Unreal Tournament 3** – Entwickler: Epic Games – Spielspaß: 93%* – Mehrspieler-Shooter der Extraklasse
2. **Battlefield 2** – Entwickler: Dice | Spielspaß: 92%*
3. **Left 4 Dead 2** – Entwickler: Valve | Spielspaß: 90%*
4. **Battlefield: Bad Company 2** – Entwickler: Dice | Spielspaß: 90%*
5. **Call of Duty: Black Ops** – Entwickler: Treyarch | Spielspaß: 89%*



ACTION-ADVENTURES

1. **Grand Theft Auto 4** – Entwickler: Rockstar North – Spielspaß: 93% – Offene Spielwelt, packende Gangstermissionen
2. **Batman: Arkham Asylum** – Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 91%
3. **Dead Space 2** – Entwickler: Visceral Games | Spielspaß: 90%
4. **GTA: Episodes from Liberty City** – Entwickler: Rockstar North | Spielspaß: 89%
5. **Assassin's Creed 2** – Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 88%



STRATEGIE

1. **Starcraft 2** – Entwickler: Blizzard Entertainment – Spielspaß: 90% – Drei Fraktionen, jede Menge Spaß – kaufen!
2. **Empire: Total War** – Entwickler: Creative Assembly | Spielspaß: 89%
3. **Company of Heroes** – Entwickler: Relic | Spielspaß: 89%
4. **Civilization 5** – Entwickler: Firaxis | Spielspaß: 88%
5. **Warhammer 40.000: Dawn of War 2** – Entwickler: Relic | Spielspaß: 88%



AUFBAUSPIELE & WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

1. **Anno 1404** – Entwickler: Related Designs – Spielspaß: 91% – Das wohl beste Aufbauspiel aller Zeiten
2. **Die Sims 3** – Entwickler: The Sims Studio | Spielspaß: 89%
3. **Anno 1701** – Entwickler: Related Designs | Spielspaß: 88%
4. **Fußball Manager 10** – Entwickler: Bright Future | Spielspaß: 88%
5. **Die Siedler 7** – Entwickler: Blue Byte | Spielspaß: 84%



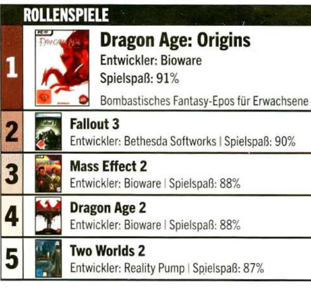
GESCHICKLICHKEIT + KNOBELN + DENKEN

1. **Street Fighter 4** – Entwickler: Capcom – Spielspaß: 92%* – Virtuelles Prügeln war nie schöner!
2. **Blazblue: Calamity Trigger** – Entwickler: Arc System Works | Spielspaß: 92%*
3. **Portal** – Entwickler: Valve | Spielspaß: 89%
4. **Super Meat Boy** – Entwickler: Team Meat | Spielspaß: 89%
5. **World of Goo** – Entwickler: 2D Boy | Spielspaß: 87%



ADVENTURES

1. **Sam & Max: Season One** – Entwickler: Telltale Games – Spielspaß: 87% – Saukomisches, etwas leichtes Abenteuer
2. **Geheimakte 2: Puritas Cordis** – Entwickler: Animation Arts | Spielspaß: 87%
3. **Monkey Island 2: Special Edition** – Entwickler: LucasArts | Spielspaß: 86%
4. **Runaway: A Twist of Fate** – Entwickler: Pendulo Studios | Spielspaß: 86%
5. **The Book of Unwritten Tales** – Entwickler: King Art | Spielspaß: 85%



ROLLENSPIELE

1. **Dragon Age: Origins** – Entwickler: Bioware – Spielspaß: 91% – Bombastisches Fantasy-Epos für Erwachsene
2. **Fallout 3** – Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%
3. **Mass Effect 2** – Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%
4. **Dragon Age 2** – Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%
5. **Two Worlds 2** – Entwickler: Reality Pump | Spielspaß: 87%

ONLINE-ROLLENSPIELE

1. **World of Warcraft** – Entwickler: Blizzard Entertainment – Spielspaß: 93%* – Immer noch Suchtmittel Nummer 1
2. **Aion** – Entwickler: NCsoft | Spielspaß: 88%*
3. **Der Herr der Ringe Online** – Entwickler: Turbine Games | Spielspaß: 88%*
4. **Guild Wars: Factions** – Entwickler: ArenaNet | Spielspaß: 86%*
5. **Age of Conan: Rise of the Godslayer** – Entwickler: Funcom | Spielspaß: 86%*



SPORTSPIELE

1. **Pro Evolution Soccer 2010** – Entwickler: Konami – Spielspaß: 91% – Die beste Fußball-Simulation auf dem PC
2. **NBA 2K11** – Entwickler: Take 2 | Spielspaß: 90%
3. **Madden 08** – Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%
4. **Tiger Woods PGA Tour 08** – Entwickler: Headgate Studios | Spielspaß: 85%
5. **FIFA 11** – Entwickler: EA Canada | Spielspaß: 85%

RENNSPIELE

1. **Race Driver: GRID** – Entwickler: Codemasters – Spielspaß: 91% – Die volle Packung Renn-Action
2. **Colin McRae: Dirt 2** – Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 87%
3. **Need for Speed: Shift** – Entwickler: Slightly Mad Studios | Spielspaß: 87%
4. **Blur** – Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%
5. **F1 2010** – Entwickler: Codemasters Birmingham | Spielspaß: 87%

5 DINGE, DIE JEDES SPIEL BESSER MACHEN

1. **Zombies** – Eigenschaften: Heißhunger auf Gehirne. Zweifellos tun Zombies jedem Spiel gut. Ja, JEDEM! Keine Diskussion!
2. **Fette Wummen** – Braucht man, um die Zombies zu zerlegen
3. **Leichtbekleidete Damen** – Meist nutzlos, erhöhen aber die Grafik-Qualität
4. **Schnelle Autos** – Multifunktional, beeindruckt Damen und plättet Zombies
5. **Alkohol** – Lässt Zombies (und Damen!?) erträglicher aussehen

CHARTS

Diese Spiele sind bei Ihnen, bei uns und beim Rest von Deutschland angesagt!

Saturn Top 10 – DEUTSCHLAND

[Quelle:] SATURN

1. CALL OF DUTY: BLACK OPS			
ENTWICKLER	Treyarch	TEST IN	12/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	90%
3. TEST DRIVE UNLIMITED 2			
ENTWICKLER	Eden Games	TEST IN	04/11
HERSTELLER	Namco Bandai	WERTUNG	71%*
3. STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	09/10
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	92%*
4. WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	01/11
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	91%*
5. DIE SIMS 3			
ENTWICKLER	The Sims Studio	TEST IN	08/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	89%
6. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
7. DIE SIMS 3: DESIGN-GARTEN-ACCESSOIRES			
ENTWICKLER	The Sims Studio	TEST IN	--
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	--
8. BLACK MIRROR 3			
ENTWICKLER	Cranberry Production	TEST IN	03/11
HERSTELLER	dtp	WERTUNG	80%
9. DUNGEONS			
ENTWICKLER	Realmforge Studios	TEST IN	03/11
HERSTELLER	Kalypso Media	WERTUNG	64%
10. FUSSBALL MANAGER 11			
ENTWICKLER	Bright Future	TEST IN	--
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	--

Leser Top 10 – DAS SPIELEN SIE!

1. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
2. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%*
3. ASSASSIN'S CREED 2			
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal	TEST IN	04/10
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	88%
4. CALL OF DUTY: BLACK OPS			
ENTWICKLER	Treyarch	TEST IN	12/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	90%
5. CRYSIS			
ENTWICKLER	Crytek	TEST IN	12/07
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	92%
6. LEFT 4 DEAD 2			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
7. MASS EFFECT 2			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	03/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%
8. STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	09/10
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	90%
9. WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	01/11
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	91%*
10. FALLOUT 3			
ENTWICKLER	Bethesda	TEST IN	12/08
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	90%

Redaktion Top 5 – DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. BULLETSTORM



Wie es sich für die PC ACTION-Redaktion gehört, zocken wir natürlich aktuell alle den neuen Shooter-Kracher von People Can Fly.

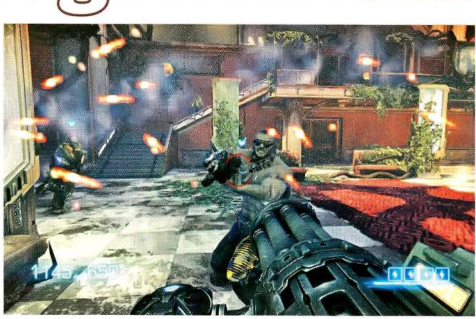
ENTWICKLER	People Can Fly	TEST IN	04/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	86%
2. DRAGON AGE 2			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	02/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%
3. DEAD SPACE 2			
ENTWICKLER	Visceral Games	TEST IN	03/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%
4. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
5. FALLOUT 3			
ENTWICKLER	Bethesda	TEST IN	12/08
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	90%

* Mehrspieler

Mitmachen & gewinnen!

Die PC ACTION-Redaktion stürzte sich schon geschlossen in den Kugelhagel – keine Scheu, kommen Sie ruhig mit!

Wir verlosen fünf Exemplare des abgedrehten Polen-Shooters **Bulletstorm** und schicken Sie in die skurrile Welt der Skillshots. Viel Spaß!
Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Um Spiele zu genießen, müssen Sie nicht in den Laden rennen. Digitale Vertriebswege wie Steam brummen.

Volldampf voraus!

Wir präsentieren: die besten Steam-Angebote und Geheimtipps.

Text: Marc Brehme

Bildquelle: www.istockphoto.com

Als Valve 2002 mit Steam eine Online-Vertriebsform einführte, war deren Erfolg nicht abzusehen. Zwei Jahre später kam **Half-Life 2** auf den Markt und machte die Aktivierung via Internet/Steam zur Pflicht. Die Spielercommunity war in Aufruhr. Damals galt eine Internetverbindung als Mindestvoraussetzung für ein Offline-Spiel als Affront. Heute besitzt nahezu jeder Haushalt in Deutschland einen Breitband-Internetanschluss, der den Erwerb von PC-Spielen über das Internet ermöglicht. Mittlerweile ist der Spielekauf via Download so alltäglich wie Silikon in Frauenbrüsten. In der ersten Hälfte des Jahres 2010 lag der Verkauf von PC-Spielen im Handel gegenüber Online-Plattformen wie Steam, Direct2Drive oder Bigfishgames erstmals zurück. Die digitale Vertriebsplattform Steam von Valve war Vorreiter und ist heute Marktführer in dieser Sparte. Wir haben uns die Möglichkeiten, die Steam den Spielern bietet, genau angesehen. Der Kauf per Mausklick ist bequem. Sie klicken sich durch einen Onlinekatalog, werfen das Spiel in den virtuellen Warenkorb, zahlen und schon rauschen die Bits und Bytes via Download auf Ihre Festplatte und Sie können loszocken. Obendrein sind in Valves Onlineshop jede Menge Schnäppchen zu finden. Auf den folgenden Seiten erklären wir Ihnen, welche Angebote sich besonders lohnen. Bei der Auswahl unserer Empfehlungen haben wir besonderen Wert auf die Qualität des Spiels und einen attraktiven Preis gelegt, der zu Redaktionsschluss (24.02.2011) aktuell war. Außerdem buddelten unsere Redaktions-Trüffelschweine noch interessante Indie-Spiele für Sie aus. Mit unseren Einkaufstipps bekommen Sie also für Ihre schwer verdiente Kohle nur das Beste und Abgedrehteste aus dem Steam-Shop. Fröhliches Saugen!

Steam installieren

Steam ist kostenlos – warum also nicht einmal einen Testlauf wagen? Die Installation von Valves-Direktvertriebssoftware ist kinderleicht.

Jeder kann Steam installieren. Besuchen Sie einfach die Webseite www.steampowered.com, laden Sie mit einem Klick auf den grünen Button den Steam-Client herunter und installieren Sie das Programm. Alles, was Sie dazu benötigen, sind drei Dinge: ein Benutzername, ein Passwort und eine gültige E-Mail-Adresse, um die Registrierung des Accounts abzuschließen. Sobald Sie den Client heruntergeladen haben, starten Sie die Installation. Beachten Sie bei der Wahl des Installationspfades, dass dieser gleichzeitig das Zielverzeichnis ist, in das die Steam-Spiele heruntergeladen werden. Dieser Ordner kann mehrere Gigabyte umfassen. Sobald Steam installiert ist, werden Sie dazu aufgefordert, einen neuen Account zu erstellen oder sich mit einem bereits vorhandenen einzuloggen.



Steuererklärung – So funktioniert das Interface von Steam



Die Slideshow zeigt aktuelle Top-Titel und Sonderangebote. Achten Sie auch hier auf spezielle Rabattaktionen. Oftmals bekommen etwa Vorbesteller ein älteres Spiel gratis dazu.

„Midweek-Madness“ - eine aktuelle Rabatt-Aktion, in der **Half-Life 2: Episode 2** für mickrige 1,74 EUR zu haben war.





Steam bietet aktuell mehr als 1100 Spiele feil. Bezahlen können Sie unter anderem per Sofort-Überweisung, Paypal oder Kreditkarte. Besitzer eines Mac wechseln mit dem oberen Reiter zu Angeboten für Apple-Computern. Mit den unteren suchen Sie gezielt nach Neuerscheinungen, Verkaufshits, Sonderangeboten und vorbestellbaren Titeln.

Die Nutzerstatistik liefert interessante Daten über die Vorlieben der Steam-Spieler. So lesen Sie hier etwa, wie viele Spieler gerade auf den Servern welches Spiel spielen oder können Gameplay-Statistiken einsehen, etwa welche Klasse am meisten gespielt wird. Beeindruckend.

Wer ein gutes Spiel zum kleinen Preis sucht, kann sich alle Angebote bis fünf oder zehn Euro anzeigen lassen. Die dann erscheinende Liste können Sie nach dem Preis sortieren.

Sonderangebote & Aktionen

Natürlich verrät Valve seine zukünftigen Sonderangebote nicht bereits vorher. Allerdings finden regelmäßig schöne Rabattaktionen statt.

› Beim „Today's Deal“, „Weekend Deal“ und der „Midweek Madness“ locken Rabatte für ausgewählte Spiele.

› Wochenaktionen für reduzierte Spielebundles oder Publisherkataloge wie etwa die „Square Enix Week“ im Februar 2011 (alle Steam-Titel des Publishers für 74,99 € statt 516 €)

› „Free Weekend“: Ein auf Mehrspieler ausgelegtes Spiel kann kostenlos am Wochenende gespielt werden.

› Viele saisonbedingte Sonderaktionen wie „Summer Sale“ (etwa Ende Juni) mit Rabatten auf Spiele und Publisherkataloge sowie wechselnde Tagesangebote, die „Give & Get“-Aktion zum Erntedankfest Ende November mit wechselnden Tagesangeboten, Tagespacks und Geschenkaktionen oder auch der „Holiday Sale“ zwischen Weihnachten und Neujahr, der ebenfalls Rabatte auf Spiele, Publisherkataloge, Komplettpakete und Tagesangebote bietet

Steam und DRM – was ist dran?

Steam-Spiele sind nach dem Kauf an einen Account gebunden und lassen sich nicht weiterverkaufen. Also ein verkapptes DRM-Programm?

Kaum ein Thema erhitzt die Gemüter der Community so sehr wie Kopierschutz und DRM („Digital Rights Management“). Trotz des Fehlens pysikalischer Datenträger ist die Steam-Desktop-Anwendung eine Art Vervielfältigungsschutz: Wer ein Spiel gekauft hat, kann es aufgrund der Bindung an den eigenen Account nicht verbreiten. Valve hat in mehreren Interviews betont, dass es jegliche DRM-Konzepte ablehnt. Die Tatsache, dass manche Spiele, die man über Steam erwirbt, dennoch einen zusätzlichen Kopierschutz wie Securom besitzen, lässt sich wieder nur damit erklären, dass dies die Absicht der Publisher ist. Bei **GTA 4** wurde das Spiel beispielsweise zunächst mit Securom ausgeliefert, nachträglich wurde dieser Kopierschutz aber per Patch entfernt. Der Online-Zwang einiger Ubisoft-Titel führte sogar dazu, dass in Großbritannien Titel wie **Assassin's Creed 2** und **Silent Hunter 5** aus dem Verkaufskatalog entfernt wurden.

Volle Packungen

Viel Spiel für wenig Geld bekommen Sie bei diesen Paketen, in denen gleich mehrere tolle Titel enthalten sind.

Square Enix Complete Pack

Square Enix ist bei Spielern besonders für top designte Rollenspiele der Marke **Final Fantasy** bekannt. Doch seit der Übernahme von Eidos befinden sich diverse interessante Marken im Besitz der Japaner.

Für den Action-Nimmersatt

Actionspieler freuen sich in dieser Sammlung über den Toptitel **Batman: Arkham Asylum** in der „Game of the Year Edition", die Inselabenteuer der beiden **Just Cause**-Teile inklusive diverser Erweiterungspacks (DLCs) und die Flugactionspiele der **Battlestations**-Serie. Auch die aktuellen vier Lara Croft-Abenteuer - zuletzt **Lara Croft and the Guardian of Light** - und die beiden **Kane & Lynch**-Teile sind mit dabei. Das witzige, kurze **Mini Ninjas** dürfte vor allem die jüngeren Zocker ansprechen. An virtuelle Meuchelmörder, die lieber etwas leiser vorgehen, hat man bei diesem Pack auch gedacht. So sind auch die beiden äußerst gelungenen Action- und Rollenspiel-mischenden **Deus Ex**-Spiele, drei **Hitman**-Aufträge sowie das mittelalterliche **Thief 3: Deadly Shadows** enthalten.

Beinharte Rundenstrategie

Neben dem Actionfan bedient Square Enix mit **Supreme Commander 2** Rundenstrategie-Profis. In der Paradedisziplin des Publishers, reinrassigem Japano-Rollenspiel, gibt es das mittelprächtige **The Last Remnant** und das etwas angestaubte, aber immer noch gute Online-Abenteuer **Final Fantasy XI Online**. Besonders Actionfans haben mit dieser Sammlung also ihren Spaß, da neben aktuellen Spielen wie **Just Cause 2** auch der ein oder andere Kultklassiker dabei ist, den man unbedingt gespielt haben muss. *Patrick Ollivier*



Infos zum Paket

HERSTELLER:
Square Enix

ENTHALTENE SPIELE:
Deus Ex, Thief: Deadly Shadows, Just Cause 1+2 + DLCs, Kane & Lynch 1+2 + DLCs, The Hitman Collection, Batman: Arkham Asylum, Supreme Commander 2 + Add-on, Tomb Raider: Legend u. a.

PAKETPREIS	ERSPARNIS*
516,66 €	34,87 €



Als Batman operieren Sie zumeist in den Schatten des Arkham Asylums.



In **Just Cause 2** verwüsten Sie eine Tropeninsel - auch mit schwerem Geschütz.

Star Wars Collection

Der Kampf zwischen Jedi und Sith ist Thema diverser PC-Spiele zur Sternensaga. Actiongeladene Lichtschwerterduelle gibt es im sehr guten Vorgänger zum kürzlich erschienenen **Star Wars: The Force Unleashed 2**, das allerdings nicht an den Vorgänger heranreichte. In der **Ultimate Sith Edition** treten Sie auch gegen Luke Skywalker an. In den **Jedi Knight**-Spielen dagegen schwingen Sie die blaue Klinge für die gute Seite der Macht



In **The Force Unleashed** gibt es spannende Duelle mit dem Lichtschwert.

Galaktisch guter Sci-Fi-Spaß

Das gelungene Rollenspiel **Knights of the Old Republic** von den **Mass Effect 2**-Machern motiviert für viele Stunden mit spannender Story und einzigartigen Charakteren. Strategen kommen mit **Empire at War** nicht zu kurz und **Republic Commando** schickt Sie in taktische Ego-Gefechte. *Patrick Ollivier*



Infos zum Paket

HERSTELLER:
LucasArts

ENTHALTENE SPIELE:
Star Wars: The Force Unleashed - Ultimate Sith Edition, Knights of the Old Republic, SW: Empire at War - Gold Pack, SW: Jedi Knight Collection, SW: Galaxies - The Complete Online Adventures, SW: Republic Commando, SW: Starfighter u. a.

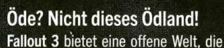
PAKETPREIS	ERSPARNIS*
89,99 €	64,38 €

*: Im Vergleich zum Einzelkauf der enthaltenen Produkte

Bethesda Pack

Im Bethesda-Pack gibt es Rollenspiele satt. Die überaus erfolgreiche **The Elder Scrolls**-Reihe hat zuletzt **Morrowind** und **Oblivion** hervorgebracht. Beide Abenteuer motivieren durch die starke Haupthandlung und das actionreiche Kampfsystem. Wo **Morrowind** mit freier Fraktionswahl etwas offener ist, richtet sich **Oblivion** eher an Freunde linearer Rollenspiele.

Fallout 3 bietet neben der offenen Spielwelt auch schaurig schöne Gegner.



Öde? Nicht dieses Ödland!

Fallout 3 bietet eine offene Welt, die mit zahlreichen abwechslungsreichen Aufträgen und kunterbunten Charakteren gefüllt ist. Das Spiel zeichnet sich durch eine besonders dichte Endzeit-Atmosphäre und unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten aus. Die drei erstklassigen Rollenspiele sind inklusive aller Erweiterungen und DLCs enthalten. *Patrick Ollivier*



Infos zum Paket

HERSTELLER:
Bethesda Softworks

ENTHALTENE SPIELE:
Fallout 3: Game of the Year Edition, The Elder Scrolls 3: Morrowind - Game of the Year Edition, The Elder Scrolls 4: Oblivion - Game of the Year Edition Deluxe

PAKETPREIS	ERSPARNIS*
69,99 €	4,98 €

The Oddboxx

Als teils menschliches Clint Eastwood-Plagiat, teils Tier kämpfen Sie sich in den Kultspielen der **Oddworld**-Actionspielserie in Kopfgeldjägermissionen durch paradiesische Areale. Zum Waffenarsenal zählt im letzten Ableger **Stranger's Wrath** eine Armbrust, die verschiedene Warmblüter wie Wombats und Streifenhörnchen verschießt. Sie sehen: Das Spiel nimmt sich nicht sonderlich ernst. Gegner können wahlweise auf leisen Pfoten oder auch mit dem sprichwörtlichen Holzhammer erledigt werden.


In **Oddworld: Stranger's Wrath** treffen Sie auf sehr schräge Figuren.

Retroalarm in Doppel-D

Abe's Oddysee war ein 2D-Vorzeigespiel, was die Integration von Informationen in die Spielwelt anstelle eines Bildschirm-Interfaces angeht. Das dreidimensionale **Munch's Oddyssey** bietet gleich zwei Helden. *Patrick Ollivier*



Infos zum Paket

HERSTELLER:
Oddworld Inhabitants

ENTHALTENE SPIELE:
Oddworld: Abe's Oddysee, Oddworld: Abe's Exoddus, Oddworld: Munch's Oddysee, Oddworld: Stranger's Wrath

PAKETPREIS	ERSPARNIS*
24,99 €	7,97 €

Valve Complete Pack

Es wäre wohl ein Frevel, wenn Valve nicht seine eigenen Spiele nicht auch in einer Sammlung anbieten würde. Diese enthält den fantastischen Ego-Shooter **Half-Life 2** samt der beiden Erweiterungen in Episodenform, den ungewöhnlichen Knobel-Shooter **Portal** und die auf ausgereiftes Teamplay ausgelegten Taktik-Shooter **Counter-Strike: Source** und **Day of Defeat: Source**. Auch deren Vorläufer auf technischer Basis des ersten Gordon Freeman-Abenteuers sind mit dabei. Letzteres ist übrigens auch etwas aufgehübscht als **Half-Life: Source** enthalten.


Das spannende **Half-Life 2: Episode Two** ist der aktuelle Ableger der Serie.

Splatterorgie Marke Zombie

Auch im sehr beliebten Zombie-Shooter **Left 4 Dead** wird das Zusammenspiel gefordert. Beide Teile sind in der Sammlung vorhanden. *Patrick Ollivier*

VALVE COMPLETEPACK

Infos zum Paket

HERSTELLER:
Valve

ENTHALTENE SPIELE:
Half-Life 2: The Orange Box, Counter-Strike Source, Left 4 Dead 1+2, Day of Defeat: Source, Half-Life: Source + Erweiterungen

PAKETPREIS	ERSPARNIS*
89,99 €	97,57 €

The Hitman Collection

Die spannenden Einsätze des glatzköpfigen Killers Agent 47 gestalten sich meist sehr knifflig und nervenaufreibend. **Hitman 2: Silent Assassin** ist für viele Stealth-Actionfans der beste Teil der Serie, da Sie darin in der Rolle des glatzköpfigen Auftragskillers an exotische Schauplätze reisen und die Spannung während der Einsätze mit dem Messer zu schneiden ist. Zudem hat die Höhe des Gewaltgrades Einfluss auf die Spielwelt.


Auch in solchen intimen Momenten schlägt die Spielfigur Agent 47 zu.

Leisetreter fühlen sich wohl

Der aktuelle Serienableger - **Hitman: Blood Money** - ist ebenfalls Bestandteil der Collection. Das Spiel überzeugt mit schicker Grafik, ausgezeichnetem Verbrecherflair und spannenden Missionen. Die Sammlung enthält auch in der deutschen Fassung ein indiziertes Spiel. *Patrick Ollivier*



Infos zum Paket

HERSTELLER:
Square Enix

ENTHALTENE SPIELE:
Indiziertes Spiel, Hitman 2: Silent Assassin, Hitman: Blood Money

PAKETPREIS 29,97 €
ERSPARNIS* 00,00 €

THQ Complete Pack

Echtzeit-Strategen freuen sich in diesem Pack über die **Warhammer 40.000 Dawn of War**-Ableger **Soulstorm** und **Dark Crusade**. Bei beiden Titeln handelt es sich um gelungene und allein lauffähige Erweiterungen (Add-ons) zu **Dawn of War**. Auch der in vielen Punkten verbesserte zweite Teil inklusive dem Add-on **Chaos Rising** ist mit von der Partie. **Company of Heroes** versetzt Sie in den Zweiten Weltkrieg als Kommandeur von Infanterietrupps und schweren gepanzerten Vehikeln.


Im Grusel-Shooter **Metro 2033** bekämpfen Sie furcheinflössende Monster.

Action in Antike und Neuzeit

Griechische Mythologie war selten so spannend wie im Action-Rollenspiel **Titan Quest**. Auch Horror-Shooter-Fans kommen mit **Metro 2033**, das im Moskauer Untergrund angesiedelt ist, auf Ihre Kosten. *Patrick Ollivier*



Infos zum Paket

HERSTELLER:
THQ

ENTHALTENE SPIELE:
Metro 2033, Titan Quest + Add-on, Company of Heroes + Add-ons, Juiced 2: Hot Import Nights, Saint's Row 2, Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm + Dark Crusade, Dawn of War 2 + Add-on, Frontlines: Fuel of War, World of Zoo

PAKETPREIS 99,99 €
ERSPARNIS* 55,87 €

1C Complete Pack

Diese Sammlung dürfte besonders Strategen gefallen. Die drei guten **Star Wolves**-Teile simulieren Echtzeitgefechte im Weltraum. Außerdem sind **UFO: Afterlight**, der inoffizielle Nachfolger der **X-COM**-Spiele (siehe Kasten oben rechts), und **Men of War** samt Erweiterung **Red Tide** enthalten. Bei letzteren handelt es sich um Echtzeit-Strategie-Spiele, die Ihnen im Zweiten Weltkrieg etwa die Kontrolle über U-Boote überlassen. Die **King's Bounty**-Spiele sprechen Rundenstrategen mit einem Faible für stimmungsvolle Fantasy-Spielwelten an.


King's Bounty ist ein Fantasy-Abenteuer mit packenden Rundenkämpfen.

Nuklearer Winter

Zudem ist der Grusel-Shooter **Cryostasis** enthalten, in dem Sie mysteriösen Vorkommnissen auf einem russischen, atombetriebenen Eisbrecher auf den Grund gehen. *Patrick Ollivier*



Infos zum Paket

HERSTELLER:
1C Company

ENTHALTENE SPIELE:
Star Wolves 1-3, UFO: Afterlight, King's Bounty: The Legend, King's Bounty: Armored Princess, King's Bounty: Crossworlds, Cryostasis, Fantasy Wars, NecrovisioN, Men of War + Add-on, Theatre of War 1+2 + Erweiterungen u. a.

PAKETPREIS 99,99 €
ERSPARNIS* 390,70 €

*: Im Vergleich zum Einzelkauf der enthaltenen Produkte

X-COM: Complete Pack

Der Grundstein der Rundenstrategie-Reihe **X-COM** wurde bereits 1994 mit **UFO: Enemy Unknown** gelegt. Aufgabe des Spielers ist es, die Erde vor den außerirdischen Invasoren zu verteidigen. Der Nachfolger **X-COM: Terror from the Deep** schickt Sie in die Tiefsee, aus der plötzlich die unheilbringende Brut die Erde bedrohte.


UFO: Enemy Unknown war ein Meilenstein im Rundenstrategie-Genre.

Andere Wege und neue Genre

Ab Teil drei ging die Serie kontinuierlich neue Wege. Echtzeit-Gefechte hielten in **X-COM: Apocalypse** Einzug und der Spieler musste eine futuristische Stadt vor den Aliens beschützen. **X-COM: Interceptor** spielte im Weltraum und entwickelte den Vorgänger sinnvoll weiter. 2001 erschien mit dem 3rd-Person-Actionspiel **X-COM: Enforcer** der bis dato letzte Ableger der Kultserie. *Patrick Ollivier*



Infos zum Paket

HERSTELLER:
2K Games

ENTHALTENE SPIELE:
X-COM: UFO Defense (als UFO: Enemy Unknown in Europa erschienen), X-COM: Terror from the Deep, X-COM: Apocalypse, X-COM: Interceptor, X-COM: Enforcer

PAKETPREIS 14,99 €
ERSPARNIS* 9,96 €

Popcap Complete Pack

Das in Seattle ansässige Unternehmen Popcap Games ist vor allem für kurzweilige Geschicklichkeitsspiele wie die erfolgreichen **Bejeweled**-Spiele bekannt. In dieser Sammlung sind alle auf Steam erhältlichen Titel der Reihe enthalten und etwa auch das strategische **Plants vs. Zombies**, in dem Sie die namensgebenden Untoten mit resistentem Gewächs in Schach halten. Sogar 20 abgedrehte Minispiele wie Walnuss-Bowling sind mit dabei.


Im kuriosen **Plants vs. Zombies** halten Sie Ihre Stellung gegen die Untoten.

Spaßiger Rest vom Fest

Auch die eher unbekannten Titel wie das Suchspiel **The Wizard's Pen**, in dem Sie den Bildinhalt schätzen und sodann versteckte Objekte darin finden, oder **Bookworm Adventures Deluxe**, ein Mix aus Rollen- und Actionspiel, sind im Paket enthalten. *Patrick Ollivier*



Infos zum Paket

HERSTELLER:
Popcap Games

ENTHALTENE SPIELE:
Bejeweled 1-3, Plants vs. Zombies - Game of the Year Edition, The Wizard's Pen, Talismania Deluxe, Zuma Deluxe, Zuma's Revenge!, Peggle Deluxe, Peggle Nights, Rocketman Deluxe, Pizza Frenzy Deluxe, Bookworm Adventures Deluxe u. a.

PAKETPREIS 99,99 €
ERSPARNIS* 239,69 €

Weitere tolle Spiele-Sammlungen

Auch die folgenden Sammlungen aus Hauptspiel und Nachfolgern bzw. Add-ons sind einen Blick wert, da sie eine günstigere Alternative zum Einzelkauf sind.

The Deus Ex Collection
Enthält beide bislang erschienenen **Deus-Ex**-Abenteuer. **17,99 €**

Gothic Bundle
Gothic 1, **Gothic 2: Gold Edition**, **Gothic 3** und **Arcania: Gothic 4**. **69,99 €**

Crysis: Maximum Edition
Enthält das Hauptspiel sowie das Stand-alone Add-on **Warhead**. **19,99 €**

Total War: Mega Pack
Empire, **Rome** und **Medievil 2** inklusive der jeweiligen Add-ons. **59,99 €**

Codemasters Racing Pack
Heiße Rennaction mit den Spielen **Fuel**, **Grid**, **Dirt** und **Dirt 2**. **39,99 €**

Heroes of Might & Magic 5 Pack
Enthält das umfangreiche Hauptspiel inklusive beider Add-ons. **34,97 €**

Star Wars Jedi Knight Collection
Beinhaltet alle fünf Teile der **Jedi Knight**-Actionspielserie. **18,99 €**

Empfehlenswerte Top-Titel

Folgende Spiele sind als Einzelkauf ihr Geld wert und wurden zum Redaktionsschluss (24.02.2011) nicht (günstiger) in Bundles angeboten.

Company of Heroes: Gold
Enthält das Hauptspiel inklusive der Erweiterung **Opposing Force**. **9,99 €**

World in Conflict: Complete Edition
Enthält das Echtzeit-Strategiespiel und das Add-on **Soviet Assault**. **14,99 €**

Mass Effect
Vorzeige-Rollenspiel von Bioware mit epischer Handlung. **14,99 €**

Far Cry
Das Erstlingswerk von Crytek setzte 2004 neue Shooter-Standards. **9,99 €**

Grand Theft Auto 4: Complete Edition
GTA 4 plus Add-ons **The Lost and Damned** & **The Ballad of Gay Tony**. **34,99 €**

Fallout 3: Game of the Year Edition
Enthält **Fallout 3** und alle bisherigen fünf DLC-Packs. **29,99 €**

Rome: Total War - Complete
Enthält Hauptspiel und die Add-ons **Barbarian Invasion** und **Alexander**. **14,99 €**

Vorsicht, geheim!

Zum Teufel mit dem Kommerz! Stattdessen empfehlen wir Ihnen besonders gute und kreative Independent-Titel.

Defense Grid: The Awakening

Einst als Minispiel und Mod-Variante geboren, gibt es Tower-Defense-Spiele mittlerweile wie Sand am Meer. Unter anderem ist es Pop Caps spielerisch eher simplem Hit **Pflanzen gegen Zombies** zu verdanken, dass sich dieses vielschichtige Genre aktuell großer Beliebtheit erfreut. **Defense Grid** sticht aus der Tower-Defense-Masse heraus, weil es nicht nur massig hervorragend ausbalancierte Levels in Form einer Kampagne bietet, sondern auch Tonnen von richtig knackigen Herausforderungen, die Tüftler monatelang fesseln werden. Mittlerweile im Steam-Kaufpreis enthalten ist die erste Erweiterung zum Spiel, **Borderlands**. Für die lachhafte Summe von vier Euro erhalten Sie zudem die vier **Resurgence**-DLC-Packungen mit jeweils zwei weiteren Levels samt Herausforderungen.



Aliens rücken hier auf vorgegebenen Bahnen gegen Sie an. Durch geschicktes Setzen von Abwehrtürmen können sie jedoch umgeleitet werden.



Infos zum Spiel

HERSTELLER: Hidden Path Entertainment

PREIS: € 8,99

VON DEN MACHERN VON: Wits & Wagers



Wolfgang meint

*Mit **Defense Grid** habe ich mittlerweile weit über 200 Stunden verbracht: Wenn das kein Gütesiegel für ein Spiel ist, dann weiß ich auch nicht mehr!*

Trials 2: Second Edition

Motorrad-Trial ist eine Sportart, bei der wagemutige Fahrer versuchen, auf ihrem Bike unüberwindbare Hindernisse doch irgendwie zu überwinden. In **Trials 2: Second Edition** sind Sie einer dieser Wagemutigen. Die Steuerung gestaltet sich denkbar einfach, Sie haben lediglich einen Gashebel, eine Bremse sowie die Möglichkeit, Ihren Fahrer das Gewicht nach vorne oder hinten verlagern zu lassen. Trotz der wenigen Optionen ist es teilweise höllisch schwer, die mit Sprüngen, Loopings und sonstigen Sperenzchen gespickten Parcours ohne Sturz zu überstehen. Genau das macht aber den Reiz von **Trials 2** aus, denn das Spiel motiviert mit fair gesetzten Checkpoints stets zum Weitermachen. Selten liegen Liebe, Hass, Freude, Frust, noch mehr Hass und unendliches Glücksgefühl so nahe beieinander.



In den Parcours finden Sie viele Rampen, Loopings und andere Hindernisse.



Infos zum Spiel

HERSTELLER: RedLynx

PREIS: € 9,99

VON DEN MACHERN VON: Monster Trucks Nitro; Reset Generation



Jürgen meint

Wenn ich nicht schon verheiratet wäre, würde ich dieses Spiel heiraten. Immerhin habe ich damit ja auch schon mehr Zeit verbracht als mit meiner Frau.

Zu bekannt für die Geheimtipps, aber trotzdem noch verdammt gut:

Alien Swarm 0,00 €
Valve-Koop-Shooter aus der Vogelsicht – und gratis!

Amnesia: The Dark Descent 14,99 €
Subtiler Horror; der schaurigste Titel seit **Silent Hill 2**

Bit.Trip Beat 7,99 €
Pong auf LSD; ein knalliges, packendes Retrofeuerwerk

Braid 8,99 €
Traurig schön, mit kniffligen Zeitmanipulationsrätseln

Eufloria 14,99 €
Die Evolution als Strategiespiel in traumhafter Optik.

Puzzle Quest 2 8,99 €
Bejeweled-Klon im Fantasy-Gewand mit Suchtgarantie

Shatter 7,99 €
Das **Breakout** und **Arkanoid** des 21. Jahrhunderts.

The Misadventures of P.B. Winterbottom 3,99 €
Skurriles Knobelspiel um Klone und Zeitmanipulation.

World of Goo 8,99 €
Ein Meisterwerk und Flaggschiff der Indie-Szene!

Recettear: An Item Shop's Tale

In diesem kniffligen Mix aus Rollenspiel und Wirtschaftssimulation mausern Sie sich zum echten „Ladenhüter". Sie übernehmen die Rolle der süßen Lady Recette und verticken Items und Rüstungen an schillernde Helden und allerhand anderes Rollenspielgefolge. Durch kluges Einkaufen (wenn die Ware gerade günstig ist) und Verkaufen (logischerweise in Zeiten des Mangels und zu Wucherpreisen) sowie durch verbissenes Feilschen bringen Sie Ihren Item-Laden in die schwarzen Zahlen. Alternativ wandern Sie in monsterhaltige Höhlen und Kerker, um besonders wertvolle Gegenstände zu finden und so spendierfreudige Kundschaft anzulocken. Die Grafik ist dabei zwar indietypisch veraltet und der zuckersüße Japano-Stil sicher Geschmackssache. Dafür punktet **Recettear** aber mit liebenswerten Charakteren und tollem Humor.



Damit der Rubel rollt, erkämpfen Sie sich wertvolle Items in düsteren Verliesen.



Infos zum Spiel

HERSTELLER: Easy Game Station
PREIS: € 14,99
VON DEN MACHERN VON: Gunners Heart: For Five Most Peaceful Days



Marc meint

*Verrückt: Gerade ich als alter Geiz-Ossi empfehle den teuersten Titel auf dieser Doppelseite. Mit Recht, denn **Recettear** bietet weit über 20 Stunden Spielspaß fürs Geld!*

Super Meat Boy

Sie wollten schon immer mal mit einem rohen, blutenden Fleischklumpen (der aber immerhin frech grinst) irrwitzig schwere Jump&Run-Levels bewältigen? Nein, wollten Sie nicht? Mist. Sie sollten allerdings trotzdem einen Blick auf **Super Meat Boy** werfen, denn es ist eines dieser seltenen Spiele, die den Spieler im Minutentakt an den Rand der Verzweiflung treiben und trotzdem unglaublich viel Spaß machen. Grafik, Komplexität, offene Spielwelt oder eine verträckte Handlung – all diese Dinge braucht **Super Meat Boy** nicht. Dieser Titel will nur eines sein: ein bockschweres, aber bis ins kleinste Detail perfekt designtes Hüpfspiel. Und genau das ist es auch, weswegen es auf jeden Fall zu den besten Vertretern seiner Zunft zählt. Und ein blutender Fleischklumpen ist doch sowieso viel cooler als ein Klempner mit Latzhose, oder?


Im letzten Level jeder Welt wartet ein fieser Bossgegner auf den Meat Boy.



Infos zum Spiel

HERSTELLER: Team Meat
PREIS: € 13,99
VON DEN MACHERN VON: Gish



Patrick meint

Mittlerweile habe ich die Welten 1 bis 3 zu 100 % durchgespielt und bin trotz tausender Bildschirmtode noch motiviert, weiterzumachen. So muss ein Spiel sein!

Beat Hazard

Das Fundament dieses Epilepsie-Garanten bildet ein simpler Mix aus **Geometry Wars** mit einer Prise **Audiosurf**. Dabei zocken Sie am besten Ihre eigene Mucke, die auf Ihrer Festplatte schlummert. Und ja, wir meinen tatsächlich spielen, denn die anschwirrenden Feindgeschwader orientieren sich am von Ihnen gewählten Liedgut. Obendrein hängt die Schussfrequenz Ihres Raumgleiters vom titelgebenden Beat ab: Dröhnt der Bass wuchtig aus den Boxen, feuert Ihr Schiff aus allen Rohren – schweigt der Tieftöner hingegen, entweicht Ihrem Bordlaser nur ein feuchter Furz im All. Mangels Riechorgan zeigen sich Alienschiffe davon in der Regel unbeeindruckt. Je höher der Level, desto mehr dreht die Grafik auf, es blitzt und blinkt, bis Ihr Gehirn schließlich schmilzt. Der Spaß bis zu diesem Moment ist das jedoch wert!



Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad wird die Präsentation greller und heftiger.



Infos zum Spiel

HERSTELLER: Cold Beam Games
PREIS: € 6,99
VON DEN MACHERN VON: -

Christoph meint

Suchtgefahr, krasse Optik, simpel, aber fordernd – dieser Titel hat alles, was Arcade-Spiele brauchen. Und obendrein einen Schwierigkeitsgrad, den die Warnung „Nur für Jedis" ziert – berechtigterweise!

MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Die Mod spielt vorrangig in Außenlevels. Allerdings sind Sie auch in diesem alten Tunnelsystem unterwegs.

Die KI-Kollegen agieren meist recht clever und tragen zur tollen Atmosphäre bei. Wie es auch für das Hauptspiel typisch ist, haben Sie es mit Horden von Untoten zu tun.

Left 4 Dead 2

Faul- und Klauenseuche



MOD Jetzt gibt es die gelungene Add-on-Kampagne, die schon **Left 4 Dead** rockte, endlich auch für den Nachfolger von Valves Zombie-Hatz. Und sie ist großartig geworden!

Im vergangenen Sommer schlug eine Mod-Kampagne in der **Left 4 Dead**-Community ein wie eine Bombe. **I hate Mountains** glänzte mit sehr gelungenen Schauplätzen und dichter Gruselatmosphäre. Wer die Fan-Erweiterung von drei Franzosen installierte und startete, wurde gleich zu Beginn von einem nörgelnden Francis begrüßt. „Ich hasse laufen!" „Ich hasse Berge!" „Es gibt nur eines, das ich mehr hasse als Vampire: Kanada!" Das sind nur einige der ersten Äußerungen dieses einen von vier Helden in Valves Zombie-Shooter, die Sie in **I hate Mountains** für **Left 4 Dead** zu hören bekommen werden. Francis ist berühmt-berüchtigt dafür, in der originalen Kampagne öfters seinen Hass gegen allerlei Dinge herauszuposaunen.

Vier gegen den Rest der Welt

Nun haben die Macher von **Portal: Prelude** (Nicolas „NykO18" Grevet, Marc „Moroes" Bidoul und Geoffroy „Kane" Espinasse) ihre Add-on-Kampagne auch für **Left 4 Dead 2** umgesetzt. Auch in der neuen Version übernehmen Sie einen der vier Überlebenden, die im zombieverseuchten kanadischen Wald gelandet sind. Auf fünf Karten schlägt sich das Quartett zu einem Schutzgebiet im Norden durch, in dem das Militär Überlebende ausfliegen soll. Der Weg dorthin ist beschwerlich und von unzähligen Untoten versperrt. So weit, so **Left 4 Dead 2**-typisch. Mit **I hate Mountains** schafft es aber endlich eine Fan-Kampagne, nicht nur im Editor ein paar Gegner auf flott zusammengeschusterte Gebiete plumpsen zu lassen, sondern besticht durch sehenswerte, mit Liebe zum Detail erschaffene Schauplätze und eine dichte Gruselatmosphäre.

Raus ins Grüne!

Die Mod spielt fast nur in freier Natur und durch cleveres Leveldesign sogar in Augenhöhe mit originalen Valve-Kampagnen. Glühwürmchen schwirren umher, Blitze zucken, Regen prasselt mit sattem Klang auf den feuchten, mit Laub bedeckten Waldboden, dass man glaubt, gleich nasse Füße zu bekommen. Untote verstecken sich im dichten Unterholz, hinter aufgestapelten Baumstämmen oder im Schatten, um unvermittelt hervorzupreschen. Einmal müssen Sie sich in einem unterirdischen Gangsystem zurechtfinden, ein anderes Mal einen Kran bedienen, der eine Holzbaracke einreißt, um weiterzukommen. Witzige Sprüche an Wänden sorgen oft für ein Schmunzeln. Und, und, und. Super!

Marc Brehme

I hate Mountains

MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Ca. 1,5 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Left 4 Dead 2
WEBSITE	www.ihatemountains.com
WERTUNG	Herausragend



Teil 1: Auf den Islands of the Mists übergibt der Druide eine Schriftrolle an Graham. Jetzt fehlt nur noch eine magische Tasche, um den Spruch zu wirken.

Teil 2: Die Insel der Wunder (Island of Wonders) ist ein neues Eiland mit verrückten Dingen, etwa sprechenden Pflanzen oder dem laufenden Magneten.

Episode 3 bringt eine düsterere Stimmung rüber als die bisherigen Teile. Natürlich treffen Sie auch wieder auf einzigartige Charaktere wie diese Geistfrau (Banshee).

The Silver Lining: Episoden 1 bis 3

Verflucht, nochmal!



GRATISSPIEL Entwickler Phoenix Online präsentiert **Episode 3** des Fan-Remakes von **King's Quest**.

Seit Juli letzten Jahres können Adventure-Liebhaber mit dem Gratisspiel **The Silver Lining** ein neues Abenteuer ihrer Lieblinge aus der **King's Quest**-Reihe von Roberta Williams erleben. Das Spiel erscheint in regelmäßigen Abständen als inoffizieller Ableger der Serie in insgesamt fünf Teilen.

Stück für Stück

In Episode 1 mit dem Untertitel **What is Decreed Must Be** wurden Rosella und Alexander, die Kinder von König Graham, von einem unbekannten Bösewicht mit einem mysteriösen Fluch belegt, der sie in einen komaähnlichen Schlaf versetzte. Um herauszubekommen, wer der mysteriöse Bube war, reisen Sie in **Episode 2: Two Households** unter anderem auf die Isle of Crown, die Isle of the Sacred Mountains und die neue Isle of Wonders. Auf den handgezeichneten Schauplätzen labern Sie mit Personen, sammeln Gegenstände ein und lösen Rätsel, um drei Zutaten für einen Zauberspruch zu erhalten, die auf einer Schriftrolle verzeichnet sind.

Aller guten Dinge sind drei

Auch im dritten Teil **My Only Love Sprung from My Only Hate** treffen Sie auf bekannte und neue verschrobene Figuren und lauschen der guten englischen Sprachausgabe sowie dem gelungenen Sound, der für Atmosphäre sorgt. Die Entwickler haben die Point&Click-Steuerung verbessert und die Rätseldichte angehoben und liefern damit eine bessere und vor allem längere Episode als die vorhergehenden ab. Das ist teils auch dem Umstand geschuldet, dass Ihr Charakter König Graham im Spiel nun auch öfter sterben kann – und wird. Die Installationsdatei auf DVD enthält alle drei Episoden. So können auch Spieler, die die vorhergehenden Teile verpasst haben, noch bequem ins Spiel einsteigen.

Marc Brehme

The Silver Lining: Episode 1-3

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Leicht
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	1 GHz CPU, 512 MB RAM
WEBSITE	www.tsl-game.com
WERTUNG	Gut

Fragestunde



F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen ...

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.



Die Legende lebt!
Diese Datei befindet sich auf der DVD.



Diese Datei müssen Sie herunterladen.

Half-Life 2

Watt, wer bist Du denn?

MOD Der Weltraum: unendliche Weiten – und unendliches Unwissen.

Die Mod **Dissolution** spielt in einem fiktiven Universum, das im Jahr 2089 vom riesigen Konzern Xterrier beherrscht wird. Sie erwachen in einem Geheimlabor und werden von der Stimme eines gewissen Mr. Wilson durch den Komplex geleitet. Am Anfang haben Sie noch nicht mal eine Waffe und wissen nicht so recht, wo vorn und hinten ist. Wer und wo genau sind Sie? Und wer ist dieser mysteriöse Wilson?

Mal wieder schön mixen

Die Mod verbindet Science-Fiction mit Spielelementen des Adventures- und Action-Genres. Sie tappen durch die Gänge des teils unterirdischen Komplexes, tuckern mit Minenbahnen durch Tunnelsysteme, ergattern nach und nach bessere (und neu ins Spiel eingebaute) Waffen als die popelige Axt, die Sie zu Beginn finden. Und warum gehen eigentlich alle Bewohner auf Sie los? Um zu überleben, müssen Sie sich Ihrer Haut wehren, Kämpfe ausfechten und kleinere Rätsel lösen. Das und auch die Tatsache, dass Sie häufig Audiologs finden, die Ihnen stückweise die Geschichte erzählen, erinnern etwas an die **Bioshock**-Reihe. Fein! *Marc Brehme*

Dissolution

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1,5 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Half-Life 2, Steam
WEBSITE	http://mods.potatonet.info/dissolution
WERTUNG	Sehr gut



Der Komplex, in dem Sie unterwegs sind, besteht größtenteils aus kargen Gängen und Räumen. Trotz vieler neuer Gegenstände wirken die Levels etwas spartanisch.


Nein, kein Grafikfehler. Vögel wie in der Bildmitte sorgen bei der Spielfigur telepathisch für ernste Wahrnehmungsstörungen. Bringen Sie sie zum Schweigen. Schnell!

Half-Life 2: Episode 2

Junger Schwede!



MOD Besser gut geklaut als schlecht neu erfunden. Diese Mod ist von **Minerva** inspiriert.

Der Schwede Ludvig Kallin begann erst vor etwa einem Jahr zu modden und überzeugte mit seinem Erstlingswerk **Call In** für **Half-Life 2: Episode 2** gleich die Community.

Level, wechsel dich!

Die Fan-Erweiterung glänzt vor allem mit einem gelungenen und abwechslungsreichen Leveldesign. Auf der Suche nach Informationen zum Super-Portal der Combine kämpfen Sie sich etwa durch einen Wald und eine Mine sowie etliche Gebäude. Ins Auge sticht, dass der Modder die Architektur der Combine-Gebäude, die im Hauptspiel ja eher schmal und hoch sind, genau gegenteilig – nämlich breit und flach – erstellt hat. Besonders auffällig ist auch ein Abschnitt, in dem Sie über ein Rohrsystem weiter vordringen müssen. Nach eigenen Angaben hat Ludvig Kallin viele andere **HL 2**-Mods gespielt und sich inbesondere vom herausragenden Mod **Minerva: Metastasis** inspirieren lassen. Wir müssen sagen, das ist ihm sehr gut gelungen! Kleiner Tipp: Den recht schweren Abschnitt mit den zwei Huntern meistern Sie am besten, wenn Sie deren Angriffen so clever ausweichen, dass sich die beiden gegenseitig zerbröseln. Höhö! *Marc Brehme*

Call in

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	HL 2, Episode 2, Steam
WEBSITE	www.moddb.com/mods/call-in
WERTUNG	Sehr gut


Die Gebäude sind sehr untypisch für die Combine-Architektur. In dieser flachen und engen Halle werden Sie von Soldaten und zwei Huntern angegriffen.


Das Leveldesign der Mod ist sehr gut gelungen. Der schwedische Macher hat sich von der bekannten Map **Minerva: Metastasis** inspirieren lassen.


Der Schwierigkeitsgrad ist nicht nur bei Schießereien höher, sondern auch im Nahkampf. Einige neue Animationen machen die Kloppereien sehenswert.



Die Kamera klebt nun näher am Charakter. So können Sie nicht mehr sicher aus der Deckung ballern, sondern müssen schon die Rübe raushalten.

Mafia 2

Hart, aber schmerzlich!



MOD Wem **Mafia 2** zu einfach war, der sollte das Spiel nun noch einmal herauskramen. Diese Mod macht es deutlich schwerer, ein erfolgreicher Gangster zu sein.

Mafia 2 war ein sehr gutes Spiel, bot aber auch Raum zu Verbesserungen. Für viele Fans war das Spiel gerade bei Kämpfen durch die sich weit hinter dem Protagonisten befindliche Kamera viel zu einfach. Als Spieler mussten Sie einfach nur auf die Gegner draufhalten und rechtzeitig in Deckung gehen. Aus dieser heraus konnten Sie sicher ballern, ohne dass Gegner Sie treffen konnten. Wenn der Protagonist doch einmal schwer getroffen war, verharrte er einfach ein paar Sekunden in einer Deckung, bis sich die Lebensenergie wieder regeneriert hatte. Sogar auf dem schweren Schwierigkeitsgrad wurden so bis zu 75 % der körperlichen Vitalität wiederhergestellt.

Nur für harte Jungs

Mit **Reminiscence of the Hype** steht nun endlich die erste Community-Erweiterung für **Mafia 2** bereit, die sich unter anderem dieser Thematik annimmt. „Diese Mod macht aus dem Schwierigkeitsgrad ‚hard' eine echte Herausforderung", so Modder Andrashi zu PC ACTION. Es gibt keine Regeneration der Gesundheit, also sollten Sie mit Argusaugen Ihre Lebensenergie-Leiste beobachten. Diese kann nur aufgefüllt werden, indem Sie essen oder trinken, wozu es in Storymissionen allerdings nur wenig Gelegenheit gibt. Besiegte Gegner lassen weniger Munition zurück und auch die Aufmerksamkeit der Polizei ist höher, sodass die Gesetzeshüter nun mehr Verstöße ahnden; allerdings und fairerweise nicht nur die des Spielers …

Das ist ja lebensgefährlich!

Die Lebensregeneration, Polizeipräsenz und Munitionshäufigkeit des leichten und mittleren Schwierigkeitsgrades wurde nicht verändert, jedoch sind die Gegner in diesen Modi im Nahkampf nun ebenso gefährlich wie im Modus „schwer". Faustkämpfe werden also insgesamt anspruchsvoller. Das gilt auch für Feuergefechte, da die Kamera nun näher am Spieler ist und Sie nicht mehr unrealistisch weit oder in unnatürlichen Winkeln in Richtung des Gegners schauen und feuern können. Sie müssen sich nun also aus der Deckung lehnen, wenn Sie schauen oder schießen wollen – und damit auch riskieren, sich eine Kugel einzufangen. Nettes Detail: Rammen Sie einen anderen Wagen, sehen Sie nun deutliche Unfallspuren am Wagen und dank neuer Animationen auch, wie dessen Fahrer vom Crash im Wagen herumgeschleudert wird.

Marc Brehme

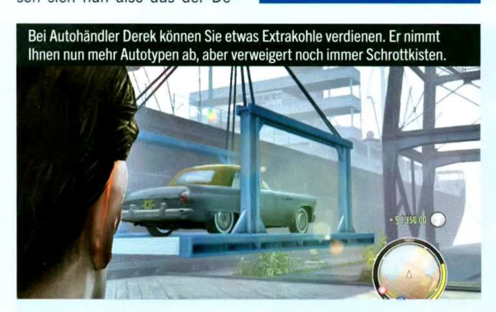
Reminiscence of the Hype

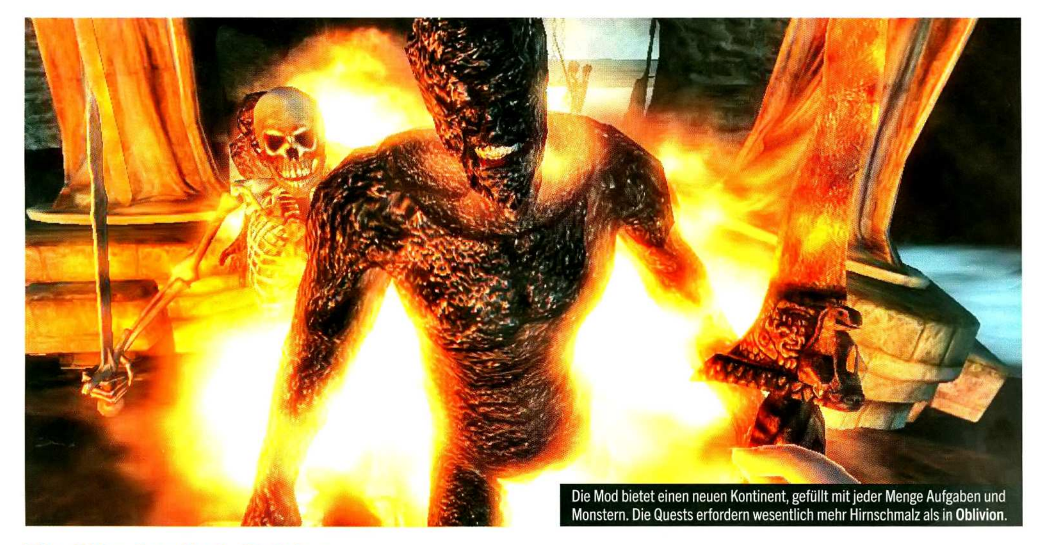
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Mafia 2
WEBSITE	www.moddb.com/mods/mafia-ii-reminiscence-of-the-hype
WERTUNG	Sehr gut

Alle Fahrzeuge, auch dicke LKWs, haben nun mindestens drei Bolzen im Schloss, die Sie knacken müssen. Achten Sie auf die aufmerksame Polizei!



Bei Autohändler Derek können Sie etwas Extrakohle verdienen. Er nimmt Ihnen nun mehr Autotypen ab, aber verweigert noch immer Schrottkisten.





Die Mod bietet einen neuen Kontinent, gefüllt mit jeder Menge Aufgaben und Monstern. Die Quests erfordern wesentlich mehr Hirnschmalz als in **Oblivion**.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Ein echter Dauerbrenner



MOD Als eine der besten Mods für **Oblivion** sorgt **Nehrim: Am Rand des Schicksals** mit coolem Soundtrack, guter Vertonung und über 60 Stunden Spielzeit für ein frisches Spielerlebnis.

Nehrim spielt auf einem eigenen Kontinent, der fast so groß ist wie die Welt des Hauptspiels. Alles in der neuen Spielwelt wurde von Hand erstellt und nicht wie bei **Oblivion** zum Teil automatisch generiert. Der Story-Umfang der Hauptgeschichte enthält 35 Einzel- und über 30 Nebenquests. Darüber hinaus haben die Modder das Skill- und Erfahrungspunktesystem drastisch verändert, pures Monsterkloppen hilft Ihnen nicht weiter. Der Fokus liegt auf dem Erlebnis der Geschichte, die tragische Elemente besitzt.

Fauler Zauber!

Eine echte Herausforderung ist es, anfangs nur mit bescheidener Ausrüstung zurechtkommen zu müssen. Sobald Sie die anfänglich zu erkundende Mine hinter sich gelassen haben, wird klar, dass Sie sich in einer Welt befinden, in der Magie verboten ist und deren Ausübung bestraft wird. Schnell erhalten Sie von einigen Minenarbeitern erste Aufgaben. Im weiteren Spielverlauf sind Sie gezwungen, Ihre Reiserouten zu planen, da es kein Schnellreisen per Karte mehr gibt. Allerdings können Sie in einem späteren Stadium ein Teleportsystem nutzen. Fertigkeiten wie Jagen, Brauen oder die Magiestufen erinnern stark an die **Gothic**-Reihe. Viele Gegenstände haben jetzt auch eine sinnvolle Funktion. So dürfen Sie etwa mit der Spitzhacke nach Mineralien graben, poröses Gestein aus dem Weg räumen und sogar kämpfen.

Patchwork

Die Macher versorgen die Mod regelmäßig mit Patches. Kürzlich wurde so etwa eine neue Questreihe um den Dungeon Zerobilon eingebaut, die immer wieder erweitert wird; zuletzt mit einem Tower-Defense-Minispiel. Davor gab es via Patch bereits Kopfgeld- und Arenaquests. Die Modder denken auch über ein Add-on nach. *Philipp Schönert/Marc Brehme*

Nehrim

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 60 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	TES 4: Oblivion
WEBSITE	www.nehrim.de
WERTUNG	Herausragend



Die letzten Patches für **Nehrim** brachten neben der neuen Questreihe um den Dungeon Zerobilon auch dieses Tower-Defense-Minispiel.



Die Modifikation wird durch Patches ständig mit neuen Nebenaufgaben, wie die kürzlich eingearbeiteten Kopfgeld- und Arenaquests erweitert.

Starjeweled verknüpft **SC 2**-Kämpfe mit Knobelspiel-Elementen. Rechts stapeln Sie Diamanten und links gibt's Action.

Zu Beginn der Runde in **Aiur Chef** wird die Hauptzutat der Gerichte bekannt gegeben. Diesmal ist es Birne.

Die Custom Map **Left 2 Die** ist eine kooperative Karte, die sich ähnlich wie die Kampagnenmission Outbreak in zwei Phasen (Tag und Nacht) spielt.

Starcraft 2: Wings of Liberty

Flotter Dreier





MOD Blizzard Entertainment kann mehr als nur gute Spiele machen. Nämlich auch gute Mods! Die drei Erweiterungen der **Starcraft 2**-Macher rocken die Hütte!

In der vergangenen Ausgabe haben wir Ihnen bereits kurz berichtet, dass Blizzard eigene Mods für **Starcraft 2: Wings of Liberty** zum Betatest freigegeben hat. Inzwischen haben wir die drei sogenannten Custom Maps **Aiur Chef**, **Left 2 Die** und **Starjeweled** ausführlich angespielt und uns ein Urteil gebildet. An der angekündigten vierten Map, einem **Defense of the Ancients** (**DotA**)-Klon, arbeiten die Entwicker noch (siehe Interview).

Wer ist hier der Koch?

Die Map **Aiur Chef** ist von einer bekannten Kochshow in den USA und Japan inspiriert. Sie sammeln Zutaten für ein Gericht ein, kehren dann in die Küche in der Kartenmitte zurück und bereiten das Mahl automatisch zu. Je nach Komplexität des Gerichts kassieren Sie Punkte. Die Zutaten wie Zitronen oder Thunfisch liegen entweder direkt in der überschaubaren Spielwelt herum und spawnen nach dem Einsammeln wieder oder Sie müssen Gegner dafür erledigen. Die Kämpfe sind jedoch eher ein Stilelement als anspruchsvoll. Die Map ist sehr gut ausbalanciert und eignet sich prima als Partyspiel.

Im Dunkeln ist gut munkeln

Die Custom Map **Left 2 Die** ist eine auf kooperatives Spiel modifizierte Version der **Starcraft 2**-Kampagnenmission Outbreak. Im Spielverlauf wechseln sich Tag und Nachtphasen ab. Sie bauen Ihre Basis auf und legen dabei besonderen Wert auf Verteidigungsanlagen wie Bunker und Geschütztürme. Nachts müssen Sie Ihr Quartier gegen gegnerische Zerg verteidigen, am Tag rücken Sie aus und fegen die feindlichen Bauwerke restlos von der Karte. Fazit: anspruchsvoll und fordernd.

Diamantenfieber

Für **Starjeweled** klauten die Entwickler das Spielprinzip des Geschicklichkeitsspiels **Bejeweled**, bei dem Sie gleichfarbige Diamanten in Reihen gruppieren. Dafür bekommen Sie Energie, die Sie in Truppen oder unterstützende Sprüche, etwa für Schutzschilde, investieren. Ihre geschaffenen Truppen erscheinen vor Ihrer Basis und stiefeln automatisch los, um entgegenkommende Einheiten aufzuhalten und die gegnerische Basis zu zerstören. Vorsicht: **Starjeweled** macht süchtig!

Marc Brehme

Aiur Chef, Left 2 Die, Starjeweled

MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Verschieden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel bis schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Starcraft 2, battle.net
WEBSITE	www.battle.net
WERTUNG	Sehr gut

Gespräch mit Lead Designer Dustin Browder


Dustin Browder ist Lead Designer bei Blizzard Entertainment.

Der Chef-Entwickler über Zocken in der Arbeitszeit und die **DotA**-Map.

„Wir wollen mit dem DotA-Gameplay experimentieren."

PC ACTION: Was ist eure Intention mit den Blizzard-eigenen Custom Maps für Starcraft 2?
BROWDER: Ursprünglich waren sie dazu gedacht, zu zeigen, was man mit dem Editor alles machen kann. Aber dann begannen wir, immer mehr Zeit hineinzustecken. Zumal die Community unterdessen bereits viele fantastische Sachen mit dem Editor angestellt hatte und es eigentlich nicht mehr nötig war, mit unseren Karten zu demonstrieren, was er alles kann. Für uns sind unsere neuen Karten einfach etwas mehr cooles Zeug, das man im Battle.net spielen kann. Inhalte, von denen wir hoffen, dass sie den Fans Spaß machen. Es gibt mittlerweile so viele aufregende Mods auf den Servern, dass ich gar nicht weiß, wie wir damit überhaupt konkurrieren könnten. Aber wir hoffen einfach, dass sie den Fans gefallen.

PC ACTION: Welche der vier Maps, die ihr angekündigt habt, ist dein persönlicher Favorit?
BROWDER: Ich habe für mich selbst beschlossen, **Starjeweled** nicht mehr zu spielen, weil ich damit nicht wieder aufhören kann. (lacht) Vor einigen Tagen verbrachte ich eineinhalb Stunden mit dieser Map und spielte sie einfach immer und immer wieder. Also habe ich mir selbst auferlegt, die Karte im Büro nicht mehr anzufassen, sodass ich auch mal zum Arbeiten komme.

PC ACTION: Aber das ist doch ein gutes Zeichen, oder?
BROWDER: Das ist es! Eine wirklich lustige und aufregende Gameplay-Erfahrung. Und dann gibt es natürlich auch noch **Aiur Chef**. Ein wirklich tolles Partyspiel, das du mit ein paar Kumpels spielen kannst. Es ist den klassischen Partygames ähnlich, die man auf Konsolen spielen kann. Herumrennen und versuchen, die besten Rezepte zu kochen, das macht mir richtig Spaß. Ich hatte nie die Gelegenheit, **Left 2 Die** mit meiner Frau zu spielen, aber ich denke, das würde uns wirklich gefallen. Weißt du, ich denke, für dich und deine Frau oder für dich und einen Kumpel oder deine Freundin oder sonstwen ist das einfach eine sehr spaßige kooperative Erfahrung. Wenn du mir allerdings eine Knarre an den Kopf halten und „Für den Rest deines Leben darfst du nur noch eine (der drei Maps, die Red.) spielen" sagen würdest, dann wäre das **Starjeweled**.

PC ACTION: Wird es auch Achievements geben?
BROWDER: Wir möchten die Karten möglichst bald an die Community herausgeben. Achievements wird es geben, aber nicht in der ersten Version.

PC ACTION: Vergangenes Jahr habt ihr eine Defense of the Ancients (DotA)-Custom-Map angekündigt ... (Kasten unten)
BROWDER: Wir arbeiten immer noch daran. Es gibt viele Sachen, die wir machen können, um sie noch viel interessanter zu machen als das, was wir auf der Blizzcon gezeigt haben. Es gibt einige Kernprobleme, die viele klassische **DotA**-Maps haben und an denen wir arbeiten wollen. Beispielsweise kommt es häufig vor, dass du den Gegner nicht angreifen solltest, weil es dich sogar schwächt. Bizarr, aber es ist so. Oft kommst du auch in witzige Situationen, wenn ein Team einen klaren Vorteil hat und es trotzdem ewig dauert, bis es gewinnt. Mit solchen Problemen des Gameplays wollen wir experimentieren und herausbekommen: Können wir es besser machen? Ich weiß nicht, wie erfolgreich wir dabei sein werden, aber wir wollen es ausprobieren und sehen, ob wir das Spielerlebnis verbessern können.

PC ACTION: Wenn ich eine coole Map oder Mod erstelle, wäre es möglich, dass Blizzard mich einstellt?
BROWDER: Wir stellen ständig Leute aus der Community ein. Wenn du eine Mod machst, die Tausende täglich im Battle.net spielen, brauchst du mir nicht mehr zu beweisen, dass du ein Game Designer bist. Du bist ein Game Designer! Ich kann es sehen. Ich kann es fühlen. Es ist real. Damit hast du schon eine gute Chance auf ein Vorstellungsgespräch bei Blizzard.
(Hinweis: Das vollständige Interview lesen Sie auf www.pcgames.de.)

DotA? Kann man das essen?

Ein Phänomen beherrscht die Strategie-Mod-Szene.

Die vierte eigene Mod, an der Blizzard werkelt, ist ein Fünf-gegen-fünf-Teamspiel im Stil der beliebten **Warcraft 3**-Mod **Defense of the Ancients** (**DotA**). In der Strategiespiel-Community ist **DotA** in etwa so beliebt, wie es große, feste Frauenbrüste bei Männern sind. Die Mod basiert grob auf dem Spielprinzip der **Starcraft**-Map **Aeon of Strife**. Zwei Teams latschen über die Karte und versuchen, das gegnerische Hauptgebäude, das schwer bewachte „Ancient", zu plätten. Jeder Spieler steuert eine mächtige Heldeneinheit, die von sogenannten Creeps (KI-gesteuerte Einheiten) unterstützt wird. Wie bei manchen Erwachsenen im Schlafzimmer gibt es hier auch Rollenspiel-Elemente. Die Spieler staffieren ihren Helden mit Gegenständen aus und sammeln Erfahrungspunkte, damit der Held eine Stufe aufsteigt. Wann Blizzards **DotA**-Variante erscheint? Ähm ... warum fragen Sie uns nicht lieber nach den Lottozahlen für Samstag?


In Blizzards **DotA**-Variante steuern Sie einen Helden, leveln, kaufen Gegenstände und versuchen mit Ihrem Team, den Königsturm des Gegners zu zerstören.

TOP 10

Ein neuer Monat, eine neue Top-Liste: Viel Spaß mit unseren zehn Lieblingsvideospielwaffen!

VOODOO-PUPPE

Die wohl hinterhältigste, gemeinste und zugleich tödlichste Waffe, die je ein Videospiel hervorgebracht hat, ist nicht etwa das Malzbier und auch nicht der Satz „Wie passend, du kämpfst wie eine Kuh!", sondern die hundsgemeine Voodoo-Puppe. Die Ehre für alle drei genannten Todbringer gebührt aber einer einzigen, zumindest bis zum dritten Teil großartigen Point&Click-Adventure-Serie: **Monkey Island**. Toller Nebeneffekt: Das tödliche Zauberpüppi, das sogar mächtige Geisterpiraten wie LeChuck in die Knie zwingt, lieferte seinerzeit endlich die (zumindest von Kollegen Schuster) lang ersehnte Rechtfertigung, auch als heterosexueller Junge mit Puppen spielen zu dürfen.



Bild unter CC-Lizenz, Fotograf: Juha-Matti

FLAMMENWERFER

Da gibt es keine zwei Meinungen: Ein Flammenwerfer wertet jedes Spiel auf. Schön, dass es mittlerweile auch das eine oder andere derart „verbesserte" Spiel durch die USK-Prüfung geschafft hat und wir uns so selbst in Deutschland an digitalem Barbecue gütlich tun dürfen. Heißa! Zuletzt gesehen in: **Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam**.



9



8

Bild unter CC-Lizenz, Fotograf: PetteriO

KAMPFHUNDE

Was auf dem Spielplatz immer wieder zu Missverständnissen und Anfeindungen führt, ist in Spielen ganz unkompliziert: Hunde sind da, um den Mitspielern wehzutun. Funktioniert prächtig, macht einen Heidenspaß und ist selbst aus PETA-Sicht völlig unproblematisch, weil rein virtuell. Warum bisher außer der **Call of Duty**-Serie und ein oder zwei nicht erwähnenswerten Ausnahmen kaum jemand auf den Trichter mit den Kötern kam, ist uns ein Rätsel, deshalb auch nur Platz 8 für den bissigen Flohzirkus.

7



AWP/DESERT EAGLE

Kein Wunder, dass auf vielen **Counter-Strike**-Servern die großkalibrige Scharfschützen-Flinte mit dem Kürzel „AWP" längst verboten ist – sie ist nämlich einfach „uber", wie der Amerikaner so schön sagt (der Deutsche nennt das übrigens „feiger Cheater"). Und weil eine AWP in freier Wildbahn selten allein, sondern meistens zusammen mit der ähnlich durchschlagskräftigen „Deagle"-Pistole anzutreffen ist, gibt es einen geteilten siebten Platz für das **Counter-Strike**-Gedeck.

6

WAFFEN AUS SPIELEN, DIE WIR NICHT ERWÄHNEN DÜRFEN

Es gibt Spiele, über die dürfen wir Gewalt verabscheuenden Deutschen nur hinter vorgehaltener Hand tuscheln, die dürfen auch nur unter dem Ladentisch verkauft werden, und wer so ein Unterhaltungsprodukt tatsächlich spielt, landet vermutlich schneller in der Hölle, als er „Aber Herr Beckstein, ich bin doch erwachsen!" rufen kann! Doch auch in solchen Spielen gibt es Waffen. Waffen wie das Kettensägenpaddel. Waffen wie den Lancer. Oder auch die Schrumpfkanone. Oder die Doppel-Uzi-Maschinenpistolen. Oder die Klaviersaite. Oder die Schrotflinte mit dem Katzenschalldämpfer. Oder, oder, oder. Zu dumm, dass wir die hier alle nicht erwähnen dürfen.



PLASMACUTTER

5

Der Deutsche muss mit ihnen leben, mag sie aber eigentlich überhaupt nicht: Schnitte in Videospielen. Schnitte, die jedoch in Spielen mit einem Plasmaschneider gemacht werden, noch dazu in einem ungeschnittenen **Dead Space**, die hat wiederum jeder gern. Wobei wir bei Schnitten ja eigentlich zuerst auf die Hupen glotzen. Aber jedem das Seine … Wo waren wir? Ach ja: **Dead Space**. Plasmacutter. Platz 5 dieser fabulösen Top-Liste.



GRAVITATIONSKANONE

4

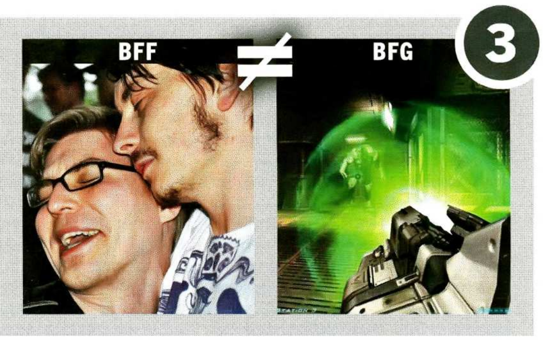
Gordons großartige Gravitationskanone ist zwar nicht per se tödlich, dafür aber ungemein flexibel – und dadurch letztendlich doch wieder ziemlich tödlich. Vor allem, wenn das Teil wie zufällig durch einen Combine-Waffenscanner fällt und plötzlich nicht nur Objekte, sondern auch Gegner wie Puppen umherschleudern kann. Erinnert uns ein bisschen an die Wasserwerfereinsätze neulich in Stuttgart – deshalb ein verdienter vierter Platz.



BFG 9000 AKA „BIG FU**ING GUN"

3

Die Ur-BFG 9000 entstammt der Spiele-Serie, deren einziger nicht indizierter Vertreter **Doom 3** ist; jedoch ist der Begriff „BFG" mittlerweile weit über die Grenze dieser einzelnen Reihe hinaus geläufig. Und auch wenn BFGs in Spielen offiziell nicht immer auch BFGs heißen, so spricht der Spiele-Experte doch bei allem, was nicht nur mächtig in der Erscheinung, sondern auch in der Wirkung ist, von einer Big Fu**ing Gun. Die drei wichtigsten Erkennungsmerkmale: 1. Der Held kann das Teil ob dessen schierer Größe kaum tragen. 2. Die Munition für das Ding ist in etwa so rar wie echte Promis im Dschungelcamp. 3. Die Knarre vernichtet ALLES. Das bringt uns darauf, dass es in Zeiten von Grafik-Engines, die ganze Häuser einstürzen lassen können, auch tatsächlich mal wieder eine echte BFG geben müsste – wenn Sie verstehen, was wir meinen …



2

LICHTSCHWERT

Gut, ein gezielt eingesetztes „Das sind nicht die Droiden, die ihr sucht!" mag vielleicht noch mächtiger sein als das handelsübliche Lichtschwert, dafür aber ist die Leuchtklinge ein klitzekleines bisschen flexibler einsetzbar. Und weil so ein Teil auch noch in jedem Spiel mit **Star Wars**-Aufdruck auf der Packung auftaucht (und außerdem noch in ein paar ohne): Platz 2.

PORTALKANONE

1

Bei der Wahl unserer Videospiellieblingswaffe kristallisierte sich ein klarer Sieger heraus, nicht weil er besonders tödlich oder gar grausam und gemein wäre, sondern aus einem viel einfacheren Grund: Hätten wir eine Portalkanone, müssten wir nicht mehr zum Kühlschrank laufen. Oder zum Klo. Oder zum Kühlschrank … Ja, die Begründung mit dem Kühlschrank ist vermutlich die am wenigsten eklige. Danke, **Portal**, für die Idee mit der Durchreichepistole – und bis wir endlich unsere Finger nach dem zweiten Teil ausstrecken dürfen, malen wir uns aus, was wir mit einem Portal in der Damensauna anfangen könnten …



LESERBRIEFE@pcaction.de

Der allmonatliche Leserzuschriftenwahnsinn: Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen ..."

Kolumne von Christoph Schuster ...

... der hier ganz ohne Fußnoten auskommt und deshalb großzügig auf seinen imaginären Doktortitel verzichtet.

Blinder Westpatriotismus auf der einen Seite, ewige Diskussionen um Jugendschutz und Suchtgefahr auf der anderen – ja, Spielebranche und Politik haben ein gespaltenes Verhältnis zueinander. Nun kam aber einigen Spiele-Herstellern die Idee, dass sie von unseren Volksvertretern noch etwas lernen könnten. Als Vorbild haben sie sich dabei unseren zukünftigen Copy-Paste-Kanzler Karl-Theodor zu Guttenberg ausgesucht und greifen deshalb verstärkt auf die Tastaturkombinationen Strg+C und Strg+V zurück.

Entwickler Relics **Dawn of War 2: Retribution** lockt beispielsweise mit sagenhaften 72 Missionen. Da denkt sich der Stratege: Geil, jetzt bin ich wochenlang beschäftigt! Dass obendrein neben den ausgelutschten Space Marines fünf frische Rassen auf Solotaktiker warten, macht das Paket noch reizvoller. Ich also direkt losgezockt, die erste Kampagne mit ihren zwölf Missionen durchgeprügelt und anschließend Feldzug Nummer 2 gestartet. Hm, Moment mal. Kenn ich die Missionen nicht schon? Ich ziehe in Betracht, dass ich unbemerkt betrunken geworden sein könnte und nun alles doppelt sehe. Aber nein, Promilleopfern erscheinen Sachen doch gleichzeitig doppelt – nicht nacheinander. Ein ernüchternder Gedanke ... Ich schüttle den Kopf, schreibe den Fehler meiner Übermüdung zu und mache mich deshalb am nächsten Morgen mit ungebrochener Begeisterung auf, auch die dritte Armee auf das Schlachtfeld zu lotsen. Hm, mir kommt schon wieder alles hier irgendwie vertraut vor. Egal, gleich weitermachen mit der vierten Kampagne. HALLO?! Jetzt reicht's aber! Schon wieder die exakt gleichen Missionen? Will Relic mich verarschen? Den traurigen Höhepunkt der Affäre bescherte mir die Ork-Kampagne, in der die Pixel-Grünhäuter (wie in den anderen Kampagnen halt auch) einen Ork-Konvoi attackieren müssen. So weit sind wir schon, dass sich ein Volk selbst dezimiert, nur damit ein Studio die Spielzeit seines neuen Werks künstlich strecken kann ...

Nun macht ein einziger Fall noch keinen Trend. Doch auch mein nächster Feierabendzock gestaltete sich ähnlich. **Dragon Age 2**, jahrelang hätte ich mich darauf gefreut, wenn ich nicht nur ein Jahr hätte warten müssen. Und nun latsche ich durch die übelsten Déjà-vu-Levels seit **Mass Effect 1**. Gebiete, die verschiedene Bereiche der Spielwelt abdecken, gleichen sich teils bis aufs letzte Staubkorn. Wenn Bioware schon bei 30-Stunden-„Spielchen" den Recyclinghammer schwingt, wie gehen die erst bei einem Umfangmonster wie **Star Wars: TOR** vor? Ich sehe schon Tausende Jahre vor der Entstehung der Klonarmee eine ganze Klongalaxie vor mir! Restriktive Kopierschutzmaßnahmen, verbuggte Produkte und dreiste DLC-Politiken, all das ließen Spieler in den letzten Jahren über sich ergehen. Eine derart ausgeprägte Duldungsstarre kennen wir sonst nur von Redakteursanwärtern im Büro unseres Chefs Jabba the Fischer. Deshalb meine Bitte: Wehret den Anfängen! Nein, die Déjà-vus sind kein Hinweis auf Änderungen in der Matrix! Und ich weiß zwar nicht, wie es Ihnen geht, aber meine Begeisterung für Klon-Dungeons und Copy-Paste-Missionen hält sich in engen Grenzen. Videospiele zeichneten sich einst dadurch aus, dass sie ein kreatives und innovatives Medium waren. Dass sich das in Zeiten des Kommerz ändert, lässt sich wohl kaum vermeiden. Aber ein derart intensiver Einsatz von Strg+C und Strg+V sollte doch denen überlassen bleiben, die selbst nichts zustande bringen.



Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen" ...



Und das geschah vergangenen Monat ...

Unterfordert

Liebe Redaktion (hallo Jürgen), mir ist mal was aufgefallen und ich wollt gern eure professionelle Meinung dazu hören. :-) Kann es sein, dass in den letzten Jahren die Systemvoraussetzungen nicht mehr so exorbitant in die Höhe geschnellt sind? So ein ***Crysis*** *hat sich bis jetzt nicht wiederholt und auch Teil 2 wird da offensichtlich nichts Übermenschliches erfordern ... [...] Wat is da los? Wisst ihr, was ich meine, seht ihr das auch? [...]*

OLIVER HESSLER

Tatsache! Jetzt, wo du es sagst, fällt uns auf, dass wir schon lange kein neues Atom-Kraftwerk mehr für die Stromversorgung unseres Testlabors bauen lassen mussten ...

Viel Lärm um nichts

Hallo, ich möchte mich einmal vorstellen. Meiner Meinung nach bin ich ein Gamer, ein „core" Gamer. Ich spiele hauptsächlich Shooter. Am liebsten Ego-Shooter, da mag ich das Mittendrin-Gefühl. ***Half-Life 2*** *und* ***Crysis*** *sind meine absoluten Lieblingsspiele. [...] Aber der Grund, warum ich Videospiele zocke, ist nicht die Herausforderung oder purer Zeitvertreib. Ich versuche eher, mehr Erfahrung zu sammeln, Spiele-Erfahrung. Ich spiele meine Spiele oft nur so lange, bis ich persönlich keinen Sinn mehr darin sehe. [...] Ich habe beim Spielen eigentlich immer das Ziel, mir möglichst viel Wissen anzueignen. [...] Ich selber kenne auch nicht viele Zocker, ich kenne zwar Leute, die spielen. Ich kenne auch Leute, die viel spielen. Aber ich kenne keinen, der sich ein richtiges „Gamerwissen" aneignet. [...]. Mein Problem: Ich selber kann eigentlich gar nichts mit meinem Wissen anfangen. Ich suche nach einem Weg, mein Wissen an andere loszuwerden, ich möchte gern erzählen und diskutieren. Da ich aber nicht viele Gamer kenne, kann ich das leider nicht immer. So nun fragst du dich: „Warum schreibt der mir das alles?" Ich würde gern wissen, ob ich mit meinem angeeignetem und wachsendem Wissen etwas Sinnvolles anfangen kann? [...]*

TOBIAS DIETZ

Niemals – und wir erklären dir auch gerne, warum: Wissen ist

Macht, Macht führt zu Geld, Geld zieht Frauen an und die sind ja bekanntlich die Wurzel allen Übels. Nicht-Wisser leben also gesünder!

Schick's woanders hin!

Hallo, liebe Schreiberlinge. An welche E-Mail-Adresse muss ich mich wenden, wenn ich mein Abo kündigen will?

PHILIPP RUHWEDEL

Eigentlich egal, solange sie nicht auf „@pcaction.de" oder „@computec.de" endet.

Problembewältigung

Hallo PC ACTION, ich weiß nicht, ob man mit dieser Nachricht den Support erreicht. Ich hoffe es zu mindestens. Ich hab ein Problem, ich hab ja die PC ACTION abonniert und bekomm sie auch jeden Monat. [...]

CHRISTOPH JOHANNSEN

Ja, dieses Problem haben viele unserer Leser. Das ist traurig, aber in unserem eigenen Interesse müssen wir darauf bestehen, dass du damit zu leben lernst. Mit einem zweiten Abo fällt es dir vielleicht etwas leichter.

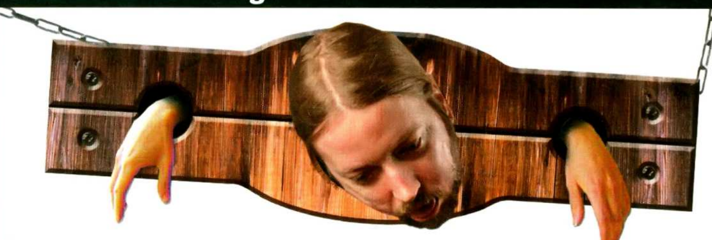
Ich möchte lösen!

*Jungs, ich hab ein großes (meiner Meinung nach) Problem. Ich hab mir letztens **Fallout 3** und **The Force Unleashed 2** gekauft, bloß laufen bei mir beide Spiele nicht, obwohl die Systemanforderungen für beide Spiele zutreffen. **Fallout 3** bricht nach Kurzem ab bzw. das Bild gefriert ein und **TFU 2** startet bei mir erst gar nicht. Muss ich mich dafür erst bei Games for Windows registrieren oder kann ich die auch ohne dem spielen? Wisst ihr irgendeine Lösung für mein Problem? Ich hoffe, ihr könnt mir helfen, weil es wäre schade, wenn ich mir die zwei Spiele entgehen lassen muss. [...]*

TOBIAS SCHREIBER

Irgendeine Lösung? Gerne: isotonische Kochsalzlösung. Entgegen anderslautenden Gerüchten ist Alkohol keine Lösung, sondern eine organische Verbindung, „die mindestens eine funktionelle Hydroxygruppe und an demselben Kohlenstoffatom keine höherwertigen Substituenten besitzt." (Quelle: Wikipedia)

Redakteur am Pranger



*In eurem Folterkeller muss es doch ganz schön zur Sache gehen, schließlich entdecke ich jeden Monat sofort nach dem Aufschlagen eures Heftes immer wieder Fehler. Diesmal ist Sascha Lohmüller das schwarze Schaf. Im **Tron: Evolution**-Test hat er im Wertungskasten die Darstellung von Grafik/Sound/Steuerung verhauen, indem er überall 9 Kästchen statt der 7/7/4 Kästchen hingekritzelt hat. Ich denke, ihr werdet ihn noch angemessen im Folterkeller unterbringen.*

SEBASTIAN HAGE

Den „Platz an der Sonne" hat Herr Lohmüller tatsächlich gewonnen, auch wenn die Anschuldigungen von Leser Sebastian Hage nur an der Oberfläche der Lohmüller'schen Unfähigkeit kratzen. Der Leihschreiber hat nämlich nicht nur den Wertungskasten unzureichend ausgefüllt, sondern zudem an einer Stelle im Test tatsächlich **Tron: Legacy** mit **Tron: Evolution** verwechselt. SO EIN ANFÄNGER! Zur Strafe schickten wir ihn, wie gefordert, in den Folterkeller – allerdings nicht in unseren, sondern in den des Kerls, den alle nur den „Tron-Guy" nennen. Und was der mit solchen Franchise-Verrätern anstellt, wollen wir uns gar nicht näher vorstellen.

Gewinnausschüttung

Ich wollte nur mal fragen, warum es leider nicht mehr so viele Gewinnspiele in Ihrem Heft gibt wie früher? [...]

MARIUS SCHRÖDER

Ganz einfach: Die Sponsoren haben gemerkt, dass die Gewinner alle Olfgang Ischer hießen – seitdem kriegen wir keine Preise mehr gestiftet.

Würden wir nie tun!

Was ist nur los mit euch? 15 Jahre PCA und so 'ne abartig langweilige Doppelseite für die Leserbriefe? Schreibt nächstes Mal Gamestar aufs Cover, dann kauf ich mir den Schund erst gar nicht!

ANDREAS GOCKER

Das hast jetzt aber du gesagt!

Auf den Kopf gefallen?

*Ich wende mich mit einem äußerst wichtigen Gesuch an euer höchst seriöses Unternehmen . Mein Begehr ist es **Battlefield: Bad Company 2** bei Steam käuflich zu erwerben . Aber ich ziehe es vor meine Gelüste im Internet mit Paysafe-Karten zu bezahlen . Nun frage ich euch , ist dies im Bereich des Möglichen ¿*

*P.S. Entschuldigt das umgedrehte Fragezeichen aber meine Aufregung ist zu groß , wenn ich daran denke bald **BFBC 2** zu spielen ¡*

*P.P.S Vielleicht wundert ihr euch , dass ich dieses Shooterjuwel erst jetzt bestelle , aber ich musste mich erst von meiner ehemaligen Freundin trennen . Sie hieß **Call of Duty** , aber sie hat mich schwer enttäuscht und tiefe seelische Wunden hinterlassen ¡*

MORITZ

Schon okay, das mit den falschen Satzzeichen, wir sind immer schon froh, wenn unsere Leser überhaupt welche benutzen.

Total krank

Da ich derzeit erkältet bin, bin ich gezwungen, im Bett zu liegen und bewusst Fernsehen zu gucken. Meine Fresse! Ist das TV-Programm scheiße geworden, dagegen sind ja das, was ihr produziert, literarische Ergüsse von Rilke.

SEBASTIAN HAGE

Welches TV-Programm meinst du denn genau? Das von Hörzu? Oder TV Hören und Sehen? Wir finden ja TV Movie ganz dufte.

Auf allen Viren

Mein Antivirus hat auf der neuen Heft-DVD (kommt von Exe-Datei des Vollversions) einen Virus entdeckt und gleich in Quanrantäne verschoben. Meine Frage ist: Wie erklären Sie sich das? Zur Beweislage, sende ich Ihnen einen Screenshot mit. [...]

CHUNXIAO CHEN



Langweilig: Textadventures.

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

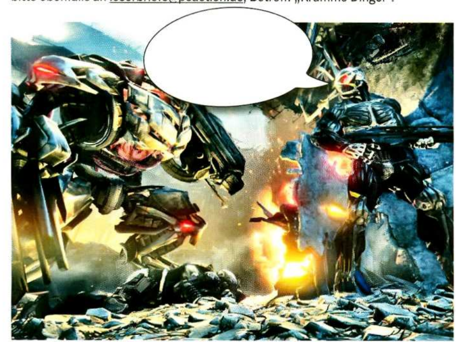
POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Polygonpromis in den Mund gelegt …

So ist das mit Sachen, die toll funktionieren: Sie kommen wieder. Na ja, Sachen, die toll funktionieren, und unser „Polygonpromis in den Mund gelegt …"-Gewinnspielchen. Dieses Mal waren Sie sehr sparsam mit den Einsendungen und die wenigen waren dann auch ähnlich innovativ wie die aktuelle Handyserie von Nokia. Immerhin hat einer von Ihnen einen druckbaren Spruch zusammengestöpselt, bei dem wir uns nicht sofort selbst aufessen wollten. Glückwunsch, ANDREAS FILLMANN – die billigen Brillenwitze sparen wir uns an dieser Stelle lieber! Ach ja, der traurigen Vollständigkeit halber, der Gewinner-Satz:



Jetzt sind Sie dran. Wer für die folgende Sprechblase das witzigste Zitat an leserbriefe@pcaction.de (Betreff: „Ich bin viel mehr lustig als wie ihr!") schickt, gewinnt einen Überraschungsspielepreis, vielleicht sogar ein T-Shirt – mal sehen, was hier noch so rumfliegt. Rechts-, Links-, Mittel- und Atemwege sind wie immer ausgeschlossen. Also los! Und weil es immer wieder ein paar Nasen gibt, die es vergessen: Wer seine Adresse nicht angibt, kann auch nichts gewinnen! Keine Sorge, wir geben Ihre Daten auch nicht weiter – außer gegen viel Geld. Angebote bitte ebenfalls an leserbriefe@pcaction.de, Betreff: „Krumme Dinger".



Ach, das ist doch kein Virus, sondern ein Trojaner – und den haben wir da draufgepackt, um deine Kontodaten auszuspionieren, deinen Facebook-Zugang zu kapern und deine Desktop-Icons umzusortieren. Da hast du doch nichts dagegen, oder?

Spam and Eggs

Mein Internetacount wurde unerlaubt für Werbezwecke missbraucht. E-Mails, die über meinen Account versendet wurden, haben nichts mit meiner Person gemein und sollten unbeachtet gelöscht werden. Die Sicherheitslücke werde ich heute via Passwortänderung schließen. Vielen Dank für das entgegengebrachte Verständnis!

SEBASTIAN SMYKALLA

Da in diesem Fall die Sicherheitslücke wohl „Mensch" heißt: Wie genau willst du dich mit einer Passwortänderung unschädlich machen?



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth E-Mail: leserbriefe@pcaction.de Internet: www.pcaction.de Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200



Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Redaktionsleiter	Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter	Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.) verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion	Marc Brehme, Jürgen Krauß, Patrick Schmid, Christoph Schuster
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Robert Horn, Heinrich Lenhardt, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Christian Schlütter, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Redaktion (Videos)	Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainee	Patrick Ollivier, Jan Suberg
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Redaktion Hardware	Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout	Sebastian Bienert (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Sebastian Bienert
DVD	Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Verlagsleiter	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Falk Jeromin
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen

	CMS Media Services GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter	Gunnar Obermeier verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print	René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anzeigenberatung Online:	freeXmedia GmbH Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg Telefon: +49 40 51306-650; Fax. +49 40 51306-960 Email: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition:	anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail:	anzeigen@computec.de
	Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement – http://abo.pcaction.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 63,00
Österreich: € 71,00
Schweiz und Rest der Welt: € 75,00

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.

DU WILLST ES DOCH AUCH!

Aktuelle Hammerspiele und coole Hardware für null Komma nix. Wer jetzt für PC ACTION einen Leser wirbt, kassiert eine tolle Prämie als kostenloses Dankeschön! Zugreifen!



Wireless Controller for Windows (PC/Xbox)
Zuzahlung bei dieser Prämie nur € 10,-.
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.

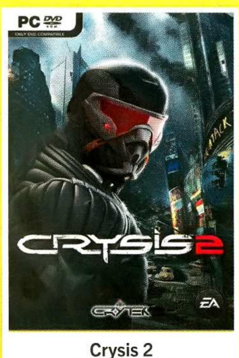
IHRE VORTEILE:

- Fette Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!



Controller for Windows (PC/Xbox)
Ohne Zuzahlung.
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.

JETZT LESER WERBEN & DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



Crysis 2
(PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Dead Space 2
(PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Dragon Age 2
(PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Homefront
(PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

amazon.de
Geschenkgutschein
Betrag: € 30,-

Gutschein über 30 € von Amazon
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



HS1 Gaming Headset USB (Corsair)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

LOGITECH MX518 GAMING MAUS
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Bequem und schnell online unter shop.pcaction.de abonnieren und eine Prämie aussuchen!

VOLLVERSION auf DVD

Desperados 2



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Echtzeit-Strategie und Taktik, eingebettet in eine spannende Story und eine packende Westernatmosphäre
- Abwechslungsreiche Orte wie Städte, Indianerdörfer, staubige Canyons, Forts, Wagenkonvois und Geisterstädte
- Zwei unterschiedliche 3D-Perspektiven: drehbare Iso-Taktik-Ansicht und Third-Person-Kampf-Ansicht für hautnahe Action
- 2 Schwierigkeitsgrade und eine clevere KI für intelligenteres Verhalten der Gegner und mehr Interaktion mit Verbündeten
- 4 individuelle Aktionen pro Held
- Verbesserte Beschreibung der Missionsziele
- Neuer Held: Hawkeye, der Häuptlingssohn
- Physik-Engine, die filmreife Stunts erlaubt
- Läuft selbst auf älteren Systemen mit einer CPU mit 2 GHz (ein Einkern-Prozessor reicht aus), 512 MByte RAM, 4 GByte freiem Platz auf der Festplatte und einer Grafikkarte ab Nvidia Geforce 6600/Ati Radeon X800 ruckelfrei.

Im Jahr 1883 wird John Coopers Bruder ermordet aufgefunden. Wie es sich für einen echten Cowboy gehört, lässt Cooper das natürlich nicht auf sich sitzen und sinnt auf Rache. Die alten Gefährten, die ihm helfen sollen, stecken jedoch gerade tief im Schlamassel. Aber wie schon im ersten Teil der Western-Taktik-Serie holen Sie Ihre Freunde aus der Patsche, damit diese Ihnen beim Rachefeldzug zur Seite stehen.

Taktik, die begeistert

Das Spielprinzip, das sich auch in den Strategie-Hits **Commandos 1** bis **3** und **Desperados: Wanted Dead oder Alive** bewährt hat, kommt auch in Coopers Rache zum Tragen: Die Helden sehen sich stets einer Übermacht gegenüber, verfügen über knappe Ressourcen und dürfen nicht entdeckt werden. Sie tricksen die Kontrahenten mit diversen Spezialfähigkeiten der sechs Charaktere aus. Neue Spezialitäten wie mit Nitroglyzerin gefüllte Dosen gibt es ebenso wie ein weiteres Mitglied, den Indianer Hawkeye, dafür ist die aus dem ersten Teil bekannte Mia nicht wieder mit von der Partie.

Neue Technik, alter Spielspaß

Die zuschaltbare Action-Perspektive ist eine gute Ergänzung. Hier können Sie die vielen hübschen Details der immer noch ganz ansehnlichen 3D-Grafik bewundern. Manche Aktionen, etwa Schusswechsel, funktionieren in dieser Perspektive um einiges besser als in der herkömmlichen Iso-Ansicht schräg von oben. Obwohl jetzt die Vision-3D-Engine von Trinigy als Grundlage dient und man frei zoomen und schwenken kann, haben die Spielabschnitte im Vergleich zu **Desperados 1** nichts von ihrer Schärfe und Farbbrillanz eingebüßt. Ein erweitertes Planungsfeature ermöglicht nun komplexere Taktiken: Sie dürfen jedem Helden bis zu fünf zeitlich aufeinander abgestimmte Aktionen zuweisen. Diese laufen dann auf Knopfdruck automatisch ab und erlauben ausgefeilte Hinterhalte, die man sonst nur mit Dutzenden von Hotkeys bewältigen könnte. Das eröffnet völlig neue Strategien.



Den Protagonisten Cooper kennen Fans bereits aus dem ersten Teil. Auch in **Desperados 2** ist er wieder der Kopf Ihrer Truppe.



Der Mexikaner Pablo Sanchez und Doc McCoy sind ebenfalls wieder mit von der Partie und unterstützen Cooper auf seinem Rachefeldzug.

So spielt sich Desperados 2

Das A und O zur erfolgreichen Missionsbewältigung in **Desperados 2** ist der richtige Einsatz der zahlreichen Spezialfähigkeiten Ihrer Charaktere. Wir stellen Ihnen einige der wichtigsten Talente vor, die Sie im Laufe von Coopers Rachefeldzug mit Sicherheit häufiger benötigen werden.



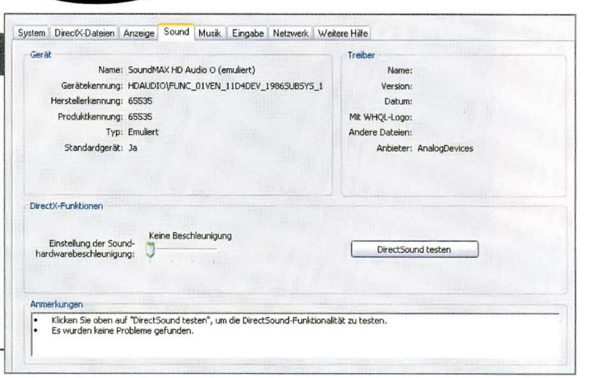
▲ Während die verführerische Kate O'Hara die Aufmerksamkeit von Gegnern auf sich lenkt, können sich Ihre übrigen Charaktere von hinten anschleichen und den Feind lautlos erledigen.

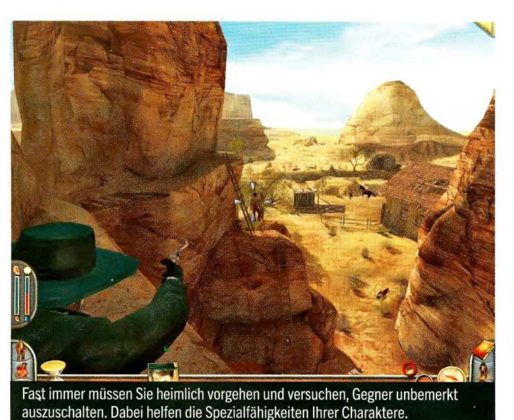
▲ Der Mexikaner Sanchez mag's großkalibrig. Mit der Gatling-Gun kann er sich auch gegen große Gegnerhorden behaupten.

◀ Doc McCoy kann nun mit seinem Scharfschützengewehr aus der Ego-Perspektive Gegner aufs Korn nehmen – ein neues Feature der verbesserten Grafik-Engine von **Desperados 2**.

Wichtige Installationshinweise

- › Bitte installieren Sie unbedingt auch den Patch auf unserer DVD: „Desperados2_Update_v101.exe". Entpacken Sie anschließend die Datei „PCActionPatch.rar" und kopieren Sie die „Desperados2.exe" in Ihr Spielverzeichnis. Beantworten Sie zum Abschließen der Installation die Abfrage nach dem Überschreiben mit „Ja".
- › Unter Windows XP kann es zu einer unbeabsichtigten Beschleunigung der Stimme des Hauptcharakters kommen. Starten Sie daher bitte die Direct-X-Diagnose („Start" -> „Ausführen" -> „Dxdiag" [Enter]) und schieben Sie unter „Sound" den Regler von „Maximalbeschleunigung" auf „Keine Beschleunigung".





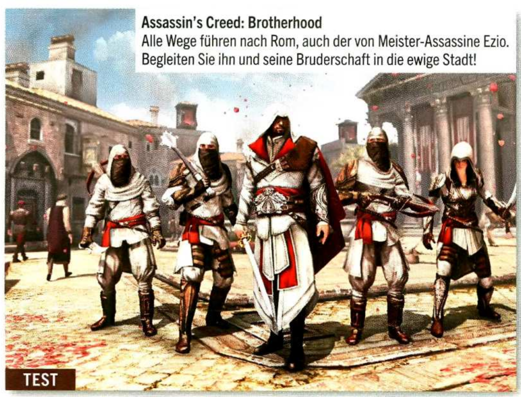
Fast immer müssen Sie heimlich vorgehen und versuchen, Gegner unbemerkt auszuschalten. Dabei helfen die Spezialfähigkeiten Ihrer Charaktere.



Doc McCoy, Kate O'Hara und John Cooper planen ihren Einsatz. Und genau das sollten Sie auch tun, denn **Desperados 2** fordert einiges an taktischem Geschick.

HEFTVORSCHAU

Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.



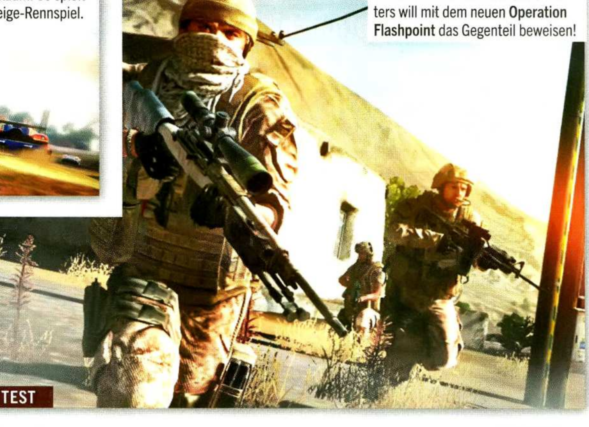
Assassin's Creed: Brotherhood
Alle Wege führen nach Rom, auch der von Meister-Assassine Ezio. Begleiten Sie ihn und seine Bruderschaft in die ewige Stadt!



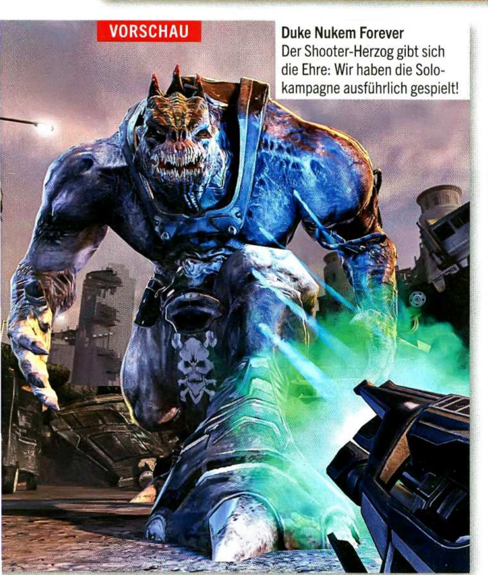
Darkspore
Kann das Action-RPG dem großen Bruder **Diablo 3** das Wasser reichen?



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Realistischer geht's kaum: So spielt sich EAs neues Vorzeige-Rennspiel.



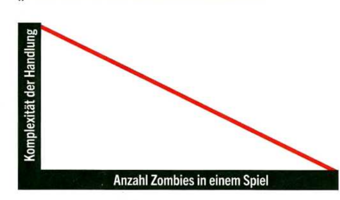
Operation Flashpoint: Red River
Taktik-Shooter sind tot? Codemasters will mit dem neuen **Operation Flashpoint** das Gegenteil beweisen!



Duke Nukem Forever
Der Shooter-Herzog gibt sich die Ehre: Wir haben die Solokampagne ausführlich gespielt!

Das Allerletzte

PC ACTION ERKLÄRT DIE SPIELE-WELT – #1: „DAS ZOMBIE-HANDLUNGSPARADOXON"



PC ACTION 05/11

AB MITTWOCH,

13. APRIL

IM HANDEL!


ASSASSIN'S
CREED
BROTHERHOOD